CALL OF DUTY 3 | SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

СЕГА 3.95 ЛВ.

GAMERS' WORKSHOP

ЦЕНА 3,95лв. | БРОЙ 25 | ДЕКЕМВРИ 2006
СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ, КОМПЮТРИ И МУЛТИ...

NEVERWINTER NIGHTS 2

NFS: CARBON

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

MEDIEVAL II TOTAL WAR™

ИГРАТА С КАРТИТЕ ПРОДЪЛЖАВА!

СПЕЧЕЛИ XBOX 360 + HDTV
ЗДРАВ КОМПЮТЪР И TFT

ISSN 1312-5362

PC MAGAZINE BULGARIA

12 www.pcmagbg.net
декември 2006

Ще изместят ли игровите конзоли компютъра във всекидневната?

Съвременен преглед на модерните антивирусни програми

Направете си сами свой компютър, готов за Windows Vista

На диска: Super Taxi Driver 2006, DirectX 9.0c, Adobe Soundbooth, Google Earth 4.0, Total Commander 7.0

НАЙ-ЖЕЛАНИТЕ HI-TECH ПОДАРЪЦИ

• игрови конзоли • PDA •
• MP4 плейъри • смартфони •

Търсете брой 12 на PC Magazine BG

РЕДАКЦИОН

При нас пролетта, шокиращо и за самата нея, взе, че настъпи през ноември, и нежният ѝ, ухаещ на надежда дъх, разкъса паяжините на апатията, сковали душите ни, даде нов живот на вдъхновението ни, върна ни към годините, когато работата беше удоволствие.

Декември.

Първите снежинки прехвърчат нежно във въздуха (пък може и да е от пърхота на Дишков, който куфее на **Kulture Shock**, като се замисля), а в хладната песен на танцуващия сред бетона на градската джунгла вятър вече все по-ясно се долавя тихият звън на джингълващи ол дъ уей звънчета. Празничното настроение подло се промъкна из душите ни и се настани трайно там, за да бъде прогонено чак от януарския махмурлук. Друг е въпросът, че причината за него изобщо не се ограничава до гирляндите и борчетата, окичили столичните магазини с по-люти дискаунти. Защото ние, скъпи приятелю, нещо се оплетохме в сезоните покрай настоящия брой. При нас пролетта, шокиращо и за самата нея, взе, че настъпи през ноември, и нежният ѝ, ухаещ на надежда дъх, разкъса паяжините на апатията, сковали душите ни, даде нов живот на вдъхновението ни, върна ни към годините, когато работата беше удоволствие. От твърде дълго време редакцията ни не беше огласяна от толкова много смях, задружно тракане на клавиатури и спорадични наздравици. Не мога да ти кажа как точно стана магията, но в един момент работата, престана да бъде скучно и делнично задължение, а се превърна в емоция. Емоция, която – смея да твърдя – е докоснала всяка една дума в настоящия брой.

Gamers' Workshop направи пълно завъртане в колелото на историята си и отново попадна в някаква своеобразна върхова точка, след като нежно се отърка в дъното. Оттук насетне нашата задача е да застопорим по някакъв начин шибаното кръгово движение, тъй любимо на Робърт Джордан и паметника Левски, и да продължим възхода без да минаваме преди това през задължителното падение.

Защото този миг, приятелю, мигът, в който виждам всичките си колеги и бойни другари заедно, щастливи от перфектно свършената работа и с блеснали очи... този миг, в който почти успявам да доловя усмивката ти, докато ни четеш глупостите... този миг е толкова прекрасен и истински, че бих искал по някакъв начин да го разтегля до края на времето, за да можем да останем завинаги в него – ти от едната страна на белия лист, ние – от другата.

Истинско удоволствие е да гледаш как сплотен колектив от млади хора (е, без Илиев, който не е особено млад, и Коралски, който не е особено човек от това недоспиване), се труди заедно, обединен от обща идея, застанал зад обща кауза, работещ в перфектно задвижен прецизен механизъм, отмерващ самонадеяно времената и нравите на родния гейм пазар. И не само.

Трудовият процес се движеше толкова плавно, че не само успяхме да завършим броя и да го вкараме в печатницата в деня, който си бяхме определили в началото на месеца, ами намерихме време и за два-три разюздани купона в промеждутъците между игране, писане, редене на статии и ожесточени преговори с рекламодатели. Плюс задружно местене на офис (в този ред на мисли – хвърли един поглед на карето с адреса, преди да тръгнеш да ни идваш на гости, за да не вземеш да занесеш почерпката на чужди хора), което се изразяваше в това двамата с Корала да мъкнем мебелите, а останалите да се заемат с далеч по-трудната и отговорна задача да изстудяват бирата до правилната температура с умело боравене на крана за студената вода в банята.

Какво роди целият този трудов процес можеш да видиш на следващите страници (и в медицинския картон на Чешмеджиев, чиито сливици се повъзпалиха от бирата). Обърни специално внимание на титаничното завръщане на Whisper с титанично ревю за титана **Neverwinter Nights** (въпросният обеща за в бъдеще да пише повече, под заплаха от доживотна трезвеност) и не по-малко титаничното завръщане на колегата Wolf, по-известен като BigBadWolf или Щейна, който ще води новата ни ММО рубрика и млади момичета в офиса за кастинга на **World of WhoreCraft**.

Освен това приветстваме тържествено в екипа стария си приятел и младия си автор Алекс AlDim Димитров (покрай който се чудя дали да не си сменя ника на AlBa, ти можеш да ми викаш Джесика, 'щото сме си близки) и геният на четката и чашката Кристиян kiko the god Атанасов, с чиито комикси освен нас, вече ще свършват и броевете на списанието. Със същия вече сме преполовили работата по обещаната в предишния брой графична новела, която ще видиш с премиерата на новия www.games.bg (който започна да придобива толкова брутален облик, че направо нямаме търпение да го пуснем). Там, а може би и по-рано, ще можеш да се насладиш и на първото професионално видео ревю в българската гейм история, в което с dooty и Jeru се драхме на микрофона в **Singstar Legends** и осмисляхме завалено достойнствата на играта. И на Мерилин Мансън.

Последно, но не и по важност – понеже идва Коледа, решихме да ти направим подарък и свалихме цената на списанието. Понеже сме Gamers' Workshop обаче, и за нас всеки ден е празник – този подарък планираме да ти го даваме и занапред. Просто защото те обичаме. В най-скоро време ще можеш да си поръчаш и богат набор от първите по рода си GW тениски с Трола (TM), но понеже преговорите с хората, които ще ги правят, започнаха ден преди да напиша този текст и ще имаме окончателния набор от щампи ден-два след като ще го четеш, ще получиш информация за точния интернет адрес, на който ще можеш да си ги поръчаш, във форумите ни на forums.games.bg. Както и по-подробна такава – в следващия брой. Пак за следващия брой сме предвидили още една приятна изненада за теб, но за момента планираме да я оставим изненадваща.

С което този текст приключва, а не теб остава (надяваме се) удоволствието да се потопиш в един от най-добрите броеве, които сме правили от години. Запази завинаги Трола в себе си. Останалото е наша грижа.

Кодът Ви за
www.Games.BG

KTJ8-RS6P-H9PH-UTTE

Уникалният код дава едномесечен достъп до www.games.bg

Содержание Уъркшопа

18

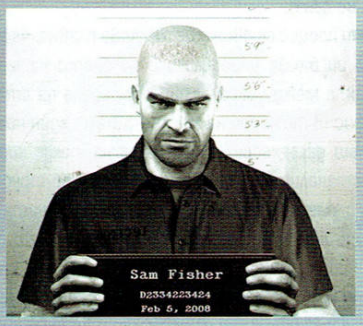
MORTAL KOMBAT

Последният Mortal Kombat за настоящото поколение конзоли! Еманацията на една класика. Големият взрив, заключаващ създаването на тази вселена, толкова необятна и всепоглъщаща за всеки, наричащ себе си "геймър", че можем да я обявим за светиня.

Highlights

Neverwinter Nights 2 36

Първото ми впечатление от играта беше доста негативно – инсталационният процес и последвалите пачове ми отнеха около час-час и нещо, което, в комбинация с напредналата ми възраст и поизтънена нервна система, доведе до възпроизвеждането на някои не особено приятни звукови модели.



Splinter Cell: Double Agent 21

Splinter Cell серията е една от непоклатимите величини в съвременния гейминг. Имам чувството, че дори и по времето, когато от Sony ще издадат конзола с четворка върху нея, Microsoft ще завъртят своя кашон под нов градусов ъгъл, а домашното ти PC ще се научи да те буди със свирка и да ти прави кафе с три захарчета, Сам Фишър ще продължава да громи световния тероризъм с все същото хладно професионално безразличие.

Smackdown vs. RAW 28

Виждали сте го преди, ще го виждате и за в бъдеще. По-здрав от Скалата и не толкова ронлив. По-порнографски от Трите Хикса и със сигурност по-чаровен. По-потаен от Рей Мистерио, но не толкова нисичък. Това е шампионът на тазгодишния Smackdown vs RAW – Сашо Суровото!

Games:

12	Hellgate: London
14	Devil May Cry 4
16	Supreme Commander
17	Turok
18	Mortal Kombat Armagedon
21	Splinter Cell
24	Dark Messiah of Might and Magic
26	Total War: Medieval 2
28	WWW Smackdown 07
30	Gears of War
33	Championchip Manager 07
34	Call of Duty 3
36	Never Winter Nights 2
39	PES
40	Sing Star Legends
42	God Hando
44	Sam & Max - Season 1
46	Marvel: Ultimate AllinceRising
47	Marvel: Ultimate Allince
64	Eragon
49	Justice Legaue Heroes
50	Warhammer Mark of Chaos
52	Killzone
54	Valkyrie Profile 2: Silmeria
56	Heroes of Might and Magic: Hammer of Fate
57	Need For Speed Karbon
60	Nightfall
62	Knights of The Nine
64	Phantasy Star Universe/Sonic Riders

Играя: Eragon, копеле, Eragon!
Гледам: Децата на хората и други работи
Слушам: мне, изобщо не слушам
Чета: един куп фантастики и фентъзита на различни езици

Мили Дядо Коледа, искам: Xbox360, нов комп и банкова сметка с шестцифрена сума в евро...

roland@games.bg

Играя: Call of Duty 3, Splinter Cell: Double Agent
Гледам: филми безчет.
Слушам: Ame, Bonobo, Massive Attack, Orbital, Coldcut, The Crystal Method, Fight Club OST (Dust Brothers), Stereo MC's, Fatboy Slim, Sheep on Drugs и въобще - много и непременно хубава музика
Чета: докато се подготвям за "Падането на Хиперион" се забавлявам с много силния "Калки" на Гор Видал
Мили Дядо Коледа, искам: да плувам в море от рози... и следващата година да ти задам същия въпрос от тези страници. Или поне от страниците на Edge

Koralsky@games.bg

Играя: Marvel Ultimate Alliance, Neverwinter Nights 2, Dawn of War: Dark Crusade и Madden 07
Гледам: си сериалите.
Слушам: Zrock, Zeppelin, някаква Trip Hop компилация и Goa-Psy Trance канала на di.fm
Чета: Warhammer fluff и една книжка на Тери Пратчет за компютърни игри ("Only You Can Save Mankind")

Мили Дядо Коледа, искам: HD телевизор kthxbye.

Wolf@games.bg

Играя: Ridge Racer 6, Gears of War, Ninja Gaiden, Final Fantasy X, Neverwinter Nights 2, Medieval 2: Total War
Гледам: резила на PS3
Слушам: Rammstein, Umbra et Imago, Type O Negative, The White Stripes, LFO, Death in Vegas
Чета: Plutarch - The Age of Alexander

Мили Дядо Коледа, искам: да ми прехвърлиш банковата сметка на Роланд

AlDim@games.bg

Играя: Final Fantasy XII, God Hand, Phantasy Star Universe, WE10, SingStar
Гледам: Revolver, Peppermint Candy, The Quick and the Undead, Mission Impossible III, Alien, Kids Return, The Aviator, 25th Hour, Brazil, A Better Tomorrow, Red Beard, Borat, Be With You, Bangkok Dangerous, Dogma, Forbidden City Cop, Running Wild, Casino Royale
Слушам: DJ Craze & MC Armani, Rakim, Satoshi Tomiie, Omid 16b, Pendulum, Grooverider,
Чета: Клайв Баркър - "Обречени на Ада" (много съм разочарован)
Мили Дядо Коледа, искам: HDTV

Jeru@games.bg

Играя: Marvel:Ultimate Alliance, Baldur's Gate Dark Alliance 2 (много алианси, много нещо), Halo 2, Burnout:Revenge, MK:Deception, Neverwinter Nights 2, PES6
Гледам: Children of Men, Deja Vu, Casino Royale, Clerks 2, 36, Nine Lives, Volver, Inside I'm Dancing, Shi-gan, Seom и сериалчетата...
Слушам: Kultur Shock, Zdob si Zdub, La Plebe, Deftones, Team Sleep
Чета: субтитри
Мили Дядо Коледа, искам: обаянието на Рон Джереми. Ако не можеш да го изпълниш, тогава и аз клишета - HDTV + 360. Не че могат да се мерят с първото ми желание де...

doomy@games.bg

Играя: Marvel:Ultimate Alliance, Baldur's Gate Dark Alliance, Splinter Cell: Double Agent, Rise of the Witch King, Godhand, Mortal Kombat: Armageddon, Smackdown VS Raw 2007, Oblivion: Knights of the Nine, NWN2, NFS: Carbon, Rampage: Total Destruction
Гледам: Децата на хората, Джа Ву, Казино Роял, Лемине, Добра година, Clerks II, Jay & Silent Bob Strike Back, Ali G in Da House, втори сезон на Masters of Horror и избрани моменти от шоутата на Саша Барон Коен
Слушам: Kultur Shock, Zdob si Zdub, Bloodhound Gang, Dropkick Murphys, Borat OST, Flesh Field и покъртителни риплеи на Singstar Legends
Чета: Сумрачен патрул
Мили Дядо Коледа, искам: да изпълниш желанията на колегите, защото те са ми по-скъпи от всичко. За себе си искам само базови неща - здраве, щастие, елхичка с гирлянди, коледна картичка с детска рисунчица, хавайско островче, именийце на него, некст-джен конзолчиците, еднадве плазмички, изба с Джак Даниелсче, някой и друг милион евренца и - ей така, колкото да не кажат, че съм минал без подаръче...

Snake@games.bg

Играя: Eve Online, Mark of Chaos, Supreme Commander, Модове
Гледам: кво гледаш тук? нищо не гледам
Слушам: Zrock, бивам разочарован и отново минавам на онлай радиостанции
Чета: някакви учебници със скучни имена и съдържание
Мили Дядо Коледа, искам: Dell 30" 3007WFP И никакви мъртви пиксели! Джуджетата съвсем са занижили качеството напоследък

Ikarus@games.bg

Играя: Oblivion - Knights of The Nine; Half Life 2; Mortal Kombat Armageddon
Гледам: Children of Men, Open Season и умно, както си гледам.
Слушам: Евъргрийни разни, Maiden по време на работа. Carleen Anderson, Man With No Name - Interstate Highway (2003).
Чета: Филип Дик - Трите стигми на Палмър Елдрич. И тук Дик е на върха. Феноменален сай-фай/антиутопичен роман, навлизащ дълбоко във въпросите на теологията. Препоръчвам с 2 ръце и 2 крака.
Мили Дядо Коледа, искам: С Shana от http://www.missvideogame.com/ да се натискам. Ако не може си наври HDTV-мата на колегите там дето слънце не грее.

SHRAiK@games.bg

Играя: NWn2, WoW, WoW: TBC - geekzor ...
Гледам: Еминенску срещу Еминем - безумен румънски филм
Слушам: Godsmack, Peeping Tom, Disturbed и Korn-ец
Чета: форумите на TBC и Warhammer Online

Мили Дядо Коледа, искам: ... фамилията ми да е Абрамович. Романов Абрамович.

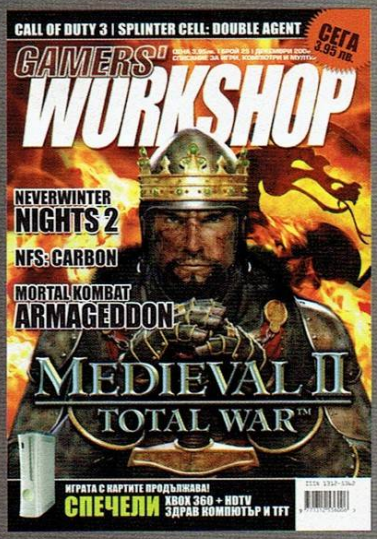
Whisper@games.bg

Играя: NFS: Carbon, FIFA 07, UT2K4
Гледам: Простотиите на Борат, бруталността на Бонд и през останалото време тъпо.
Слушам: Goldfrapp основно. Иначе гръм и бяс по подразбиране.
Чета: Рутина таблици и конфигурации на рутери. Само от едно списание не се живее.

Мили Дядо Коледа, искам: Да не ме боли главата! Моля. И колело, ама не друг път.

MrAK@games.bg

ГъВъ филмчето е запазена мярка (тип стограмка) на Дишков & Бакалов. Никоя част от него не може да бъде репродуцирана изцяло или в частност без изчерпателното почерпване на авторите. Всички права бяха запазени по едно време, но после ни свърши алкохола и за това ги продадохме, препродадохме и изпихме парите. Сори.



Брой 25 Декември 2006

главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор
Ивайло Коралски

безотговорен редактор
Илиян "Whisper" Илиев

коректор
Симеон Цанев

дизайн
Емил Попов - **Severo**
Олгиерд Колев - **Elmo**

корица
Георги Динчев - **Meg**

директор маркетинг и реклама
Ивайло Коралски

мениджър
Юрий Митев

авторски колектив
Александър Бакалов - **Snake**
Антон Дишков - **doomy**
Ивайло Коралски - **Koralsky**
Камен *Макс* Дончев - **MrAK**
Орлин Яланъзов - **Orlinator**
Чавдар Кацаров - **Ikarus**
Ясен Стойнев - **Jeru**
Симеон Цанев - **Roland**
Симеон Чешмеджиев - **Shraik**
Евгени Джуров - **ShadowTrance**
Илиян Илиев - **Whisper**
Георги Динчев - **Meg**
Бойко Ангелов - **Fall-From-Grace**
Емил Вагенщайн - **Wolf**

Комикс
Кристиян Атанасов - kiko_the_god

издател
Data.BG

Gamer's Workshop е списание за геймърският елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.
Сега, нека броят продължи!

редакция
София 1000, ул "Стефан Караджа" 7Б
тел.: (+359) 885906504 (+3592) 9816465
e-mail: workshop@games.bg
http://www.games.bg

рекламен офис
тел.: 0889201017 (+3592) 9816465
e-mail: koralsky@games.bg

печат
Алианс Принт

Gamers' Workshop е запазена марка на **Дейта.BG.ООД** гр.София
Никаква част от това издание не може да бъде репродуцирана изцяло или в частност без изричното писмено разрешение на издателя. Всички права запазени.

igrata @ games.bg

Дал си почти четири лева за списание, вече си го изчел и сега плачеш тъжно над празния си портфейл, озовал се пред прага на жестоката финансова реалност? Заложил си в пиянски бас, че дори и от тези лентяи от Уъркшопа може да има някаква полза? Цял живот си стоял твърдо зад теорията, че човек може да забогатее без да прави нищо особено трудоемко.
Е, настана твоят час. Всъщност той настана дори и да не се вписваш в никое от горните твърдения.
Вече седем години се опитваме да те разсмиваме с глупостите си, за което ти ни плащаш всеки месец. Е, време е да разнообразим малко връзката си – сега ти ще ни разсмееш с глупостите си и ние ще ти платим. За какво и колко ли? Ами чети, де.

Убеди ни да ти подарим игра #4

Какво се иска от теб:
Веселин Манчев със своето писмо, което просто държим да оставим без коментар...

Награда:
Играта, която си пожелал.
F.E.A.R. Extraction Point,
любезно предоставена от

Победител
Венелин Русев с разчувстващото си и крайно миролюбиво писъмце. Как да не се смили човек над него?

Мили Дядо Коледа,

Стига си се драпал за мъдята, ами си вдигай дебелия задник, че вече от един месец си чакам шибания Extraction Point, а още го няма! Ако не дойдеш до няколко дни, Рудолф си взима една сачма между рогата, продавам и третото от петте държани от мен като заложници джуджета на трафикантите на органи, а на Снежанка ще започна дори да й преливам кръв че взе да издъхва горката... а дори не съм стигнал до бензиновата резачка, още съм на карфиците. Сигурно докато четеш това, и последният небял косъм от брадата ти добива снежни окраски, тъй че не се офлянквай, ами действай, че и пенсионното ще взривя, да те видя после с какви пари ще поддържаш фините си форми.

П.П. Да, Дядо Коледа, разбира се че съм слушкал тая година! Ще слушкам и следващата.

#1 Забавен колаж или изцяло лична рисунка

Какво се иска от теб
Да ни нарисуваш нещо на гейм тематика (може и на ръка, не се притеснявай за уменията си за работа с програми) или някакъв забавен колаж с популярен гейм-арт. Оценяваме както талант, така и креативност, но най-вече - по това колко си ни разсмял с творението си.

Награда: 50 лева

Победител:

Стела Шопова, с чудесния си хибрид между колегата Коралски и колегата Sub-Zero, който освен всичко останало е и крайно актуален този брой. Sub-zero това, Корала винаги си е актуален. Вие може и трудно да разпознаете колегата зад маската, но на нас ни беше нужен точно един бърз поглед, за да го фиксираме, дори и без да четем приложения надпис. Предвид факта, че снимката на Иво явно е свалена от актуалното ни ГъВъ филмче пък, ни навежда на светлата мисъл, че на простотиите ни се радват и жени. Наздраве, Стела!

#2 Забавен скрийншот

Какво се иска от теб: Да запазиш за поколенията идиотски момент от игра.
Награда: 40 лева

Победител:
Георги Веселинов, който се опитва да ни покаже, че все още имало хляб в играенето на World of Warcraft… макар и само по празниците. Които от друга страна наближават, което пък кара колегата Дишков да се замисли дали да не поднови акаунта си, за да се порадва и той на подобни гледки...

#3 Снимка на култова домашна гейм среда

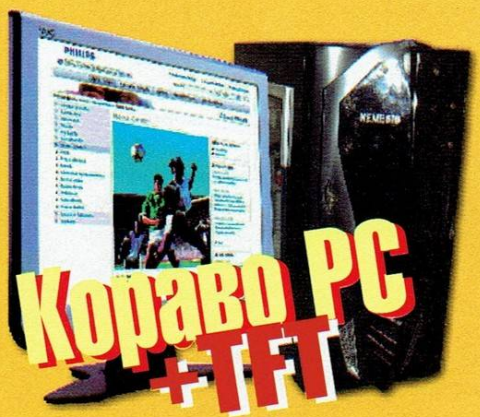
Какво се иска от теб: Ами да заснемеш гейм средата си. Компютри, конзоли, телевизори, оплетени падове, разпилени навсякъде игри. Знаеш как е.
Награда: 30 лева

Победител:
Теодор Велев, който ни спечели с комбинацията си от next-gen конзолата 360 и retro-gena на Нинтендо – SuperNES, както и един класически Gamecube. Хвала на такива люде! Пожелаваме ти скоро и един голям HD телевизор, за да е идеална картинката :)

ИГРАТА С КАРТИТЕ СЕ ОСЪЩЕСТВЯВА С ГЕНЕРАЛНОТО СЪДЕЙСТВИЕ НА

GLOBUL COSMOTE GROUP

Събери Картите и Спечели



Как да спечеля?

Играта с картите ПРОДЪЛЖАВА. Включи се сега и СПЕЧЕЛИ. Освен възможността да сглобиш уникално геймърско тесте, покрай това можеш да спечелиш и няколко ЖЕСТОКИ НАГРАДИ. Как?

1. Във всеки брой получаваш подсказки за тематиката на картите и героите в следващия. Прати своите предположения за героите изобразени на тях на e-mail *igrata@games.bg*. Ако познаеш минимум 3 карти от един и същи тип (2-ки, 3-ки, 4-ки и т.н.) в първите 3 последователни броя ще участваш в томбола за „джобна" конзола **Sony PSP**, плюс **2 оригинални игри** за нея, осигурени от *Мултирама България*.

В случай, че познаеш минимум 3 карти от един и същи тип и в следващите 3 последователни броя ще участваш отново в томбола за второ **Sony PSP**, плюс **2 оригинални игри**, осигурени от *Мултирама България*.

2. Ако познаеш по 3 карти от всички типове от 6-ци нагоре (т. нар. "белот тесте" - 7-ци, 8-ци... до Аса) ще участваш в томбола за ТОП НАГРАДАТА – **Геймърски компютър от висок клас плюс монитор**, *осигурени от Мултирама България*

3. Ако събереш цялото тесте карти, можеш да участваш в томбола за ГОЛЯМАТА НАГРАДА – **XBOX360** плюс **32" Телевизор (HDTV)**, осигурени съответно от *Мултирама България* и *сп. Gamers' Workshop*. Удостоверяването ще става посредством уникалните кодове, които трябва да изрязваш, събираш и да накрая изпратиш в комплект на редакционния адрес.

ПРОПУСНАЛИТЕ НЯКОЙ ОТ БРОЕВЕТЕ С КАРТИТЕ ЩЕ МОГАТ ДА СИ ГИ ЗАКУПЯТ ОТ РЕДАКЦИЯТА НА

Преглед на печата...

Дами:

Julie Strain (Heavy Metal F.A.K.K.) – Погледни арта и ми кажи сериозно, че ти не би ѝ го сложил. И не би я сложил сред дамите...

Lara Croft (Tomb Raider) – Факт, на кака ти Лара вече отдавна ѝ е време да се пенсионира, но нашите 1001 желания винаги са били свързани с виртуалната госпожица Крофт, която става все по-красива с всяко ново прераждане. Пък и някои икони просто *не се* подминават.

Rayne (Bloodrayne) – Червенокосата секс икона. Какво повече?

Cate Archer (No One Lives Forever) – Жена със стил. Жена с вкус. Жена-вамп. И най-вече – жена с експлоадиращо червило. Това като че ли казва всичко.

Попове:

Caleb (Blood) – Саркастичен немъртъв изверг-психопат? Който не се казва Алукард? ЕНИ ДЕЙ!

Duke Nukem (Duke Nukem) – Най-големият. Forever!

Snake (Metal Gear Solid) – Смислен и многопластов герой от култова поредица. Казва се Снейк. Точка.

Gorden Freeman (Half-Life) – Аргьоъбли все още най-великият екшън на всички времена... с главен герой смотан учен! Еми култово е, баси!

...и прогнозата за времето...

Аса

Той е толкова смъртоносно и кърваво култов, че просто ми е неудобно да пиша хинтове за него. Господар и бог на хилядолетна безсмъртна империя, започнал смъртоносна надпревара със собствената си съдба. Обещавам разгонения микрофон от **Singstar** статията на всеки, който не го познае.

Той безскрупулен убиец, преследван от кошмари и разкъсван от неистова ярост. И веригите, впили оръжията в ръцете му, са нищо пред онези, свързващи го с омразния му враг.

Той е богоподобен свръхчовек, който ламти за живенята сила на цял един свят. И макар тези крайни фантазии да изглеждат абсурдни, в крайна сметка почти успява. Но само почти. В някои моменти дългата бяла коса и двуметровият японски меч не са необходимо и достатъчно условие за успех...

Той е син на демон. Детектив. С пистолети. И меч. Толкова е куул, че направо е... демонично куул?

Жокери

То е зловещо. Ухилено. И понякога невидимо. Но за сметка на това раирано и мъркащо. Карол, в гроба ли се въртиш?

Той е имал лошия късмет да се роди първи от тримата братя. И това по дефиниция го прави лош. Нищо, че тука добър е не най-малкият, а средният, който има фетиш към монетки и гъбки...

Той може да бъде всеки, но дори като себе си, е достатъчно смъртоносен. Два ритника и огнено кълбо, и си извън ринга, така да се каже, и дори няма да разбереш от кого ти е дошло.

В резултат на грешката с липсващите кодове в предишния (24-ти) брой, всеки, желаещ да участва в играта следва да попълни на празния си талон код, който може да получи на koralsky@games.bg. За всеки, който е пропуснал някой брой от "картовата" ни серия - може да си го набави лично от офиса ни или да подаде заявка на горния мейл, такъв да му бъде изпратен. Като ще трябва да си покрие пощенските разходи.

multirama

www.multirama.bg

IGRATA@GAMES.BG

МАГАЗИН МУЛТИРАМА СЕ НАМИРА НА УЛ. СОЛУНСКА 2

Dragon Age!!!

Въпреки че го разработват вече в продължение на няколко години, *BioWare* упорито си мълчаха относно подробностите за единственото си PC-ексклузивно RPG на този етап – **Dragon Age**. Точно в този момент обаче строго-охраняваното инфо реши да изскочи. В което, разбира се, няма нищо случайно. Става дума за първия брой на новото списание на *Microsoft* – **Games for Windows: The Official Magazine** (което всъщност е бившето **Computer Gaming World**). Е, водещата статия в този първи брой беше именно за **Dragon Age**. Ето и някои от акцентите в нея:

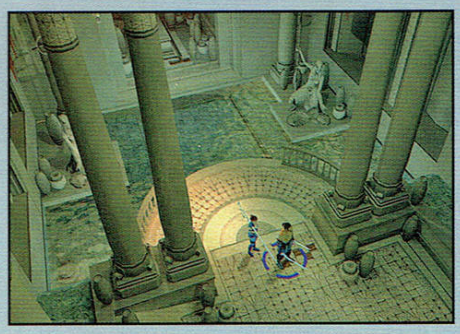
– Историята ще е много по-мрачна от тази в стандартното *BioWare* RPG.

– Бойната система в играта ще е подобрен вариант на тактическите битки в реално време от **Baldur's Gate**, но изцяло в 3D. Ще можем да паузираме, когато пожелаем.

– Сражения с огромни противници. Ще можем спокойно да се провираме между краката на някои от тях, на други пък – да се катерим по гърба.

– Играта ще използва модифициран вариант на феноменалната система за диалози от **Mass Effect**.

– В зависимост от типа персонаж, **Dragon Age** ще ни предложи коренно различни истории за произхода на героите. Това означава, че първите няколко часа игра ще бъдат абсолютно уникални за различните персонажи.



Новини около Gears of War

През последния месец станахме свидетели на доста противоречива информация около хита на *Epic* **Gears of War**, във връзка с това дали ще се появи и за PC, или не. Първоначално **IGN** съобщиха, че в коледния брой на **PC Gamer**, в статия за Windows Vista и идващите игри към него, е била включена снимка с голяма част от обявените заглавия на този етап. Между тях е лежала сладострастно и кутията на **Gears of War**. На практика това означаваше 100% потвърждение, че играта идва за PC. Вдигна се страхотна олелия, последвана от официално становище: Кутията е попаднала там случайно, просто като илюстрация на това как ще изглеждат бъдещите retail-пакети с логото на MGS (Microsoft Game Studios, да не се бърка с батьо ви Солид). Това категорично *не потвърждава* появата на **Gears of War** за PC.

Със сигурност ли играта НЯМА да навести домашните ни компютри обаче? Такова нещо също никой не е твърдял. Още повече, че всички помним как по време на тазгодишното E3 Microsoft едва ли не се кълняха, че хитът ще го има за Vista.

Какво мислим ние по въпроса? Няма никакви шансове **Gears of War** да излезе за PC до края на годината, това е ясно. В същото време, само за две седмици от краткия си все още живот, заглавието продаде 1 милион копия, а 850 хиляди души пробваха играта в мрежа. Според нас 100% ще има PC-рилийз през 2007-а.

Междувременно ревюто ни за **Gears of War** на Xbox 360 можеш да прочетеш по-нататък в броя. Автор е нашият стар приятел *AlDim*, директно от Канада.

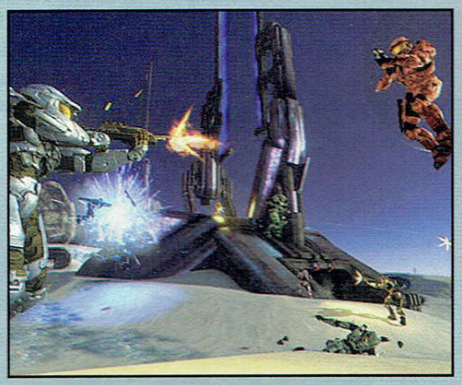
***

Нищо не може да удържи тази игра! **Gears of War** измести дори **Halo 2** от списъка "Най-играно заглавие по Xbox Live". Очакваше се. Ама не и толкова скоро след премиерата. Страхотия!

Още. Джеф Бел от Майкрософт небрежно обяви, че играта щяла да бъде трилогия... "Маркъс Финикс ще бъде основният герой в трилогията. Искаме да създадем силна емоционална връзка между него и геймърите – нещо, което липсва в повечето екшъни от трето лице. Ще почувствате неговото отчаяние, самота, безпомощност, страх, адреналин."

Halo 3 "бета"

Halo 3, или поне част от нея, ще дойде малко по-рано, отколкото вероятно очакваш. Пичовете от *Bungie* официално обявиха, че притежателите на *Xbox 360* и Xbox Live ще могат да бета-тестват части от играта в мрежа още в началото на 2007-а. Тогава ще бъдат пуснати и нови карти за мултито на **Halo 2**.



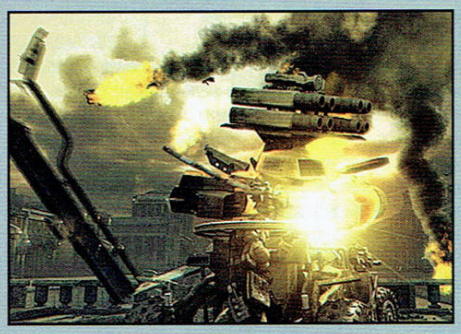
Kill-FUCKIN-Zone!!!

Помниш ли кое беше най-епохалното и обещаващо заглавие на E3 2005? Помниш, я! Обявената като Playstation 3-ексклузив **Killzone**! Ние пък още помним как ни изпопадаха ченетата при вида на нечовешкия трейлър – от самото му въздушно начало, до самия му експлозивен край. Сега друг въпрос да ти зададем. Помниш ли какво се случи с **Killzone** на E3 2006? Не помниш? Интересно. И ние не помним. Знаеш ли защо? Ами защото НИЩО не се случи. Проектът сякаш потъна вдън земя... и си стоя там до ден днешен.

Сега обаче, след цялото противно чакане, най-сетне получаваме истинско потвърждение, че работата по **Killzone PS3** е в разгара си, а играта все така възнамерява да ни избие мишките по маземата, като излезе.

Първи *Gamespot* съобщиха за статия в холандския вестник *Volksrant* (**Killzone PS3** се прави от холандците *Guerilla Games*, студиото е собственост на Sony), озаглавена "Видеоигра е по-скъпа и от най-скъпия ни филм." Материалът е именуван така, защото, както се оказва, **Killzone PS3** ще струва дори повече от военния трилър на Пол Верховен "Черната книга". Знаеш ли какъв е бил бюджетът на въпросния? 21 милиона долара!!! Ще цитираме мнението на главния човек в проекта **Killzone PS3**, Арян Брусе, публикувано във *Volksrant*: "В момента работим върху най-големия мултимедиен проект в холандската история".

В статията се споменава още, че след излизането на заглавието на пазара, постепенно ще бъдат добавяни нови части от историята и пускани за свободно сваляне. Става ясно още и че в момента върху **Killzone PS3** се трудят 120 души, а играта ще бъде преведена на 20 езика...



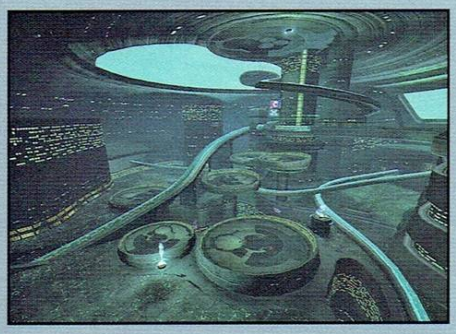
Титаничната сделка

CCP (авторите на **Eve Online**) се сля с компанията *White Wolf* – втория по големина разпространител на настолни ролеви игри в света. Сделката е колосална и ще има огромен отзвук. Сливането на двата гиганта на практика създава най-големия независим създател на виртуални вселени. Новата компания веднага ще започне работа по нови заглавия (както в света на видеоигрите, така и настолни) в сферата на научната фантастика, хорърът и фентъзито. Засега се знае още, че *CCP* (които със своята **Eve Online** продължават да са абсолютен рекордьор в световен мащаб по най-много играчи едновременно) ще се захванат с разработката на ново MMO в света

на **World of Darkness** (точно така, помниш, че *White Wolf* са хората, които държат правата за **Vampire: The Requiem**, **Werewolf: The Frosaken**, **Mage: The Awakening** и **Hunter: The Reckoning**!). Същевременно *White Wolf* ще допринесат сериозно за обогатяването на вселената на **Eve Online** с нови стратегически наръчници, колекционерски карти, настолни игри и романи.

За финал ще цитираме думите на изпълнителния директор на *CCP*, Хилмар Петерсън: "Виртуалните светове все още са нова форма на забавление, която обаче е различна от традиционните видеоигри. Обединявайки усилията си, ние създаваме компания, ненадмината по качество, иновация и обхват, и ще бъдем на челно място в тези новоизгряващи тенденции."

Личното мнение на нашия ММО-корифей *Wolf* ще прочетеш в новата ни рубрика Месечен н00бзор. Да ни е честита!



Relic отново творят

Когато през 2004 *THQ* купиха *Relic* за скромните 10 милиона, мнозина предвидиха, че това е мъдър ход. Всъщност обаче той се оказа нещо повече от мъдър – оказа се НЕЧОВЕШКИ печеливш. Тогава *Relic* бяха авторите на успешната **Homewrold.** Само за 2 години след това се появиха **Warhammer 40,000: Dawn of War** и **Company of Heroes**, които избиха цацата в Черно море. Сега любимците ни от *Firingsquad* съобщават, че компанията набира двама нови главни специалисти, които да се включат и вероятно да оглавят новите им проекти. Информацията е леко мъглява, но на този етап най-вероятно става дума не за едно, а за две нови заглавия – ММО и RPG.

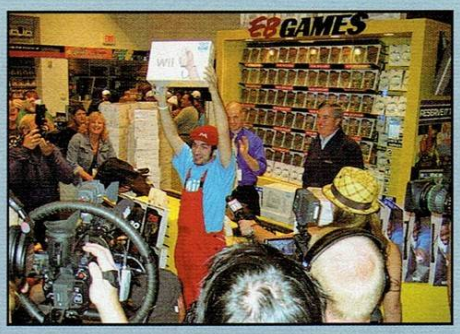
Така или иначе интересното в случая е, че и двата жанра са нова територия за *Relic*, която досега те не се престрашаваха да прекосят. След всичко, което ни поднесоха в последно време обаче, сме сигурни, че ще успеят да избият и кашалотите. Желаем им го от все сърце!

Wii новини...

Продажбата на *Nintendo Wii* стартира в Съединените щати на 19 ноември. За по-малко от две седмици бяха разграбени всичките 600 000 бройки! Това прави почти по една продадена машина на секунда. Прекрасен летящ старт за пичовете. Без простотии, блъсканици, насилие, кражби, психоза и какво ли още не (Виж "**PS3 новини...**"). По отношение на предлагания софтуер в момента няма никакви изненади. Абсолютният лидер е **The Legend of Zelda: Twilight Princess** – 454 хиляди продадени копия.

***

Американското подразделение на *Nintendo* реагира светкавично на многобройните оплаквания от потребители на *Wii*, чиито конзоли отказаха да работят нормално след обновяване на софтуера през услугата WiiConnect24 (За незапознатите – става дума за станалата вече прословута грешка "Error Code: 110213", което в буквален превод означава "Свържете се с *Nintendo*".) Зловредната кръпка е "повредила" относително малък брой конзоли, които производителят обещава да подмени в рамките на няколко работни дни. Потребителите, които вече са закупили една или повече игри за т.нар. виртуална конзола (Virtual Console), ще трябва да почакат малко повече, тъй като служители на *Nintendo* ще трябва да оценят "щетите" и да запишат съответните заглавия отново. Европейски представител на компанията обяви, че проблемът би трябвало да бъде решен до средата на декември, за когато е насрочена премиерата на *Wii* за Стария континент.



PS3 новини...

Неприятен старт за *Playstation 3* като цяло, с изключение на Япония.

Лари Пробст от *Electronic Arts* заяви пред Ройтерс, че на този етап *Sony* вероятно са продали само около 200 000 бройки в Съединените щати. А тази цифра не е достатъчна, откъдето и да я погледнеш. В общи линии очакванията са били за двойно по-големи продажби. Сравни го с 600-те хиляди на *Nintendo* и 326-те хиляди при старта на *Xbox 360*.

На всичкото отгоре се появиха изключително неприятни допълнителни проблеми.

По цялата територия на САЩ като гъби изникнаха палаткови лагери с обезумели геймъри, треперещи да се докопат до PS3. Бройките обаче се оказаха в пъти по-малко от необходимото за първите няколко дни след старта (17 ноември). Висенето с дни пред магазините изнерви тълпите до краен предел. Стигна се до върховни безумия. Десетки сериозни сблъсъци между чакащите и многобройни спречквания с властите (някои от които завършиха със стрелба с гумени патрони по геймърите). Множество изпотъпкани и контузени хора. Кражби и побоища над току-що сдобили се с *PS3*. На всичкото отгоре в Кънектикът се стигна до опит за въоръжен грабеж (някой се е сетил, че всички тези хора имат поне 600$ в себе си), при което мъж беше прострелян в рамото и корема. Без коментар.

***

Иначе традиционно-добрите продажби на конзолата в Япония и този път се доказаха.

81,639 бройки само за няколко дни. Тепърва ще става интересно.

Поредната идиотия...

Първо се прояви продукт на една много известна с маратонките си фирма (ми така де, ще си плащат за реклама, ако искат да ги споменаваме), който те задължаваше да тичаш с крака под бюрото, ако искаш да играеш игри на PC-то или конзолата си. Последната простотия по темата обаче е истински връх в идиотизма и се казва Step2Play. Иии, да, тук пък трябва да имитираш ходене, щото иначе играта на PlayStation-а ти автоматично се паузира. И нема мърдАне. Мъка...

Не бе наистина. Не виждаме кой идиот ще го закупи това за детето си. Ние, като една сериозна и отговорна медия, препоръчваме... ами пак ходене. Ама навън. Аман просто.

Иначе ако те е страх от открити пространства и не напускаш стаята – 115 £ и Step2Play е твой. На печелившите честито.

Пак цици

Дълбоко потресени от горната несправедливост към малките деца, просто сме длъжни да пуснем малко цици в списанието! Точно така, тази новинка е идейно продължение на "Цици"-те от предишния брой. Или както казва любимият на всички ни *Мед*, "Как да не постнеш женска геймърска цица в списанието?!" Освен това има добър повод за това. Той е с адрес: http://www.missvideogame.com/

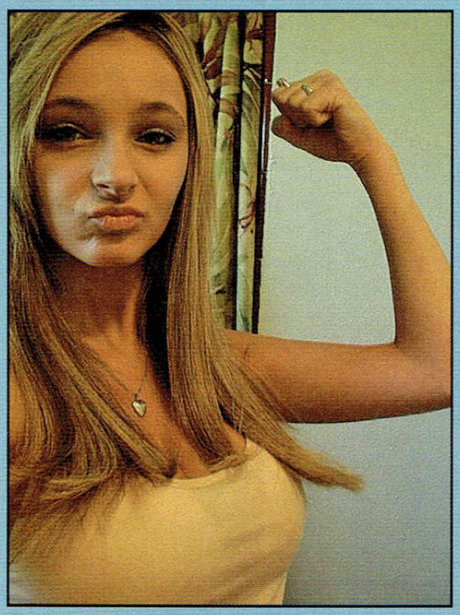
И така, за какво става дума? Конкурс. Брутален! Търси се "Мис Видеоигра 2007". Награди: Хиляда долара кеш за дребен харчлък. Пътешествие за двама в едно райско местенце в Мексико. Конзола от ново поколение, тепърва ще се определи коя точно. Гарантирано участие в бъдеща хитова игра.

Изисквания: Приятно излъчване. Жена (без перуки и нагримирани педали! Да го духаш бе Азисеее). Страст към видеоигрите. Да обича плажовете.

31 декември е крайният срок за подаване на молби за участие (има готови формуляри на сайта) в конкурса. Гейм-кралицата ще бъде обявена на 14 юни 2007.

Не е зле, а? А пък да видиш какви геймърки има само на въпросната страничка. Сега ще подберем няколко снимки специално за теб. Харесай си някоя мадама, има за всички.

Ужасно ще се зарадваме и на българско участие в сайта. Давай смело, не боли, не губиш нищо, а можеш да спечелиш ужасно много!



L'Oreal, защото персонажите в игрите го желаят ...

Докато сме на женска вълна, ето нещо много любопитно. Специалисти към козметичния гигант *L'Oreal* са разработили нов метод за по-реалистично анимиране на коси. Официалното съобщение: "Ние създадохме динамичен, компютърен модел за оформяне на косата, като се позовахме на десетилетия опит за механиката на косъма. За пръв път движението на косата беше уловено абсолютно реалистично и това ще бъде от голяма полза за аниматорите във филмовата и игралната индустрии."

Ужасно важна информация!

В един по-добър свят това щеше да бъде по-скоро каре към едно от превютата в този брой (всъщност към безспорно най-доброто превю!). Обаче светът изобщо не е добър и ти това много добре го знаеш. Ето го и останалото бездомно каре, приютено от батко ви Шрайк на тази страничка, с франкофонската подкрепа на батко ви Снейк:

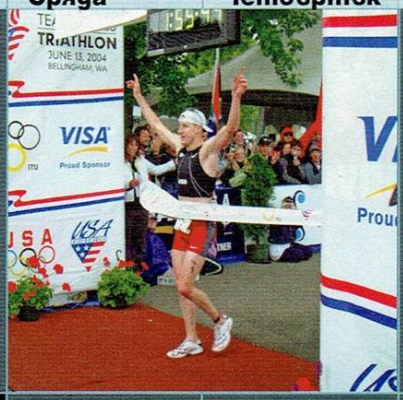
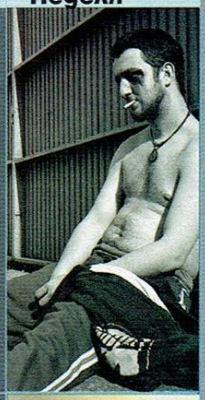
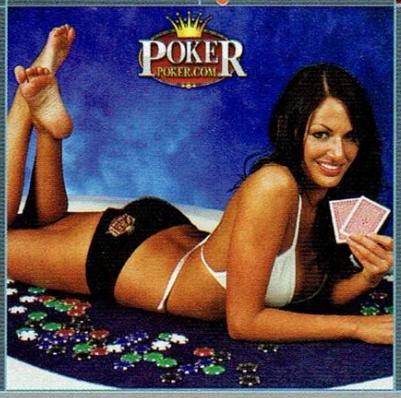
Марсилезата е съставена от 7 куплета и припев, но на официални събития се изпълняват само първият куплет и припевът. Музиката и текстът са претърпели множество промени през годините. Военният характер на песента често води до люти критики към текста ѝ, който се определя като агресивен. Поради тази причина съществуват многократни опити за неговото пренаписване. Въпреки това обаче той е останал непроменен, тъй като се смята за символ на Френската революция:

Напред деца на Родината,
Денят на славата дойде
Кървавото знаме на тиранията
Срещу нас се развя
Чувате ли как в полята
Свирепо войниците реват?
Те идват също и при вас
да убиват жените и децата

Припев:
На оръжие братя,
Постройте редиците,
Напред, напред!
С нечистата кръв
Браздите да напоим.

Отговорът на разни незначителни въпроси, като този например "Абе чий по дяволите го дири текстът на Марсилезата в гейм-издание?" ще научиш в статията за **Turok**. А може и да не научиш. В такъв случай да знаеш, че за всичко са виновни мръсните тиранозаври. Капка вкус нямат!

След като зайците от Rayman станаха рекламни лица на Unicef във Франция, дойде ред и на бате ви Бербо да се изяви като такъв. Тук ви предлагаме някои от ексклузивни снимки от кастинга, за да се насладите на физиономиите, които Бербатов е трябвало да наподоби преди да го приемат. Междувременно от UbiSoft пуснаха слух, че следващата игра от поредицата Rayman ще включва водача на зайците – Berbatman. Нямаме търпение да тичаме из терена, преди да ни сменят за изключен педикюр, а после да си подберем зайчета от SinCity. Революция направо!

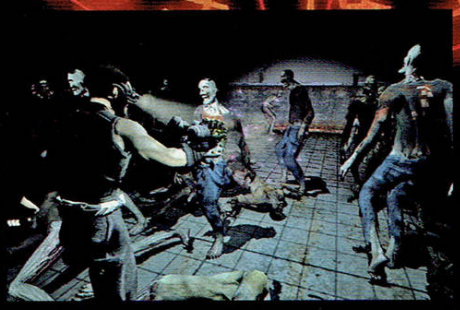
Понеделник	Вторник	Сряда	Четвъртък	Петък	Събота	Неделя
Декември				1 Пиенене - екипът на GW се черпи обилно, по случай завършването на броя.	2 Махмурлук.	
4 Активна подготовка за предстоящите културни мероприятия.		6 Концерт на Петя Буюклиева.	7 Концерт на Трамвай Номер 5 - Усмивката ни водеше, когато бяхме двама млади. Сега решихме да проверим какво ще се случи, като одъртяхме и си излекувахме	8 Излизат: Superman Returns: The Videogame - Xbox, PS2, Xbox 360 360; Rayman Raving Rabbids - Wii, PC, PS2, Xbox 360; Star Trek: Legacy - PC Xbox 360	9 Brothers in Arms D-Day - PSP	
	12 Cooking Mama - DS - голямото готвене на малката конзола		14 Dead or Alive Xtreme 2 - Xbox 360 - цици - големи и силиконови!	15 ЕРАГОН - Световната премиера на филма, на чийто фон дори Хари изглежда хетеросексуален. Плюс СиДжи дракони, които са нещо като новите овце за селскостопанския		17 Рожденият ден на Александър Бакалов. Не го познаваме, но ни е всеобщ любимец. Три дни празненства в чест на този неверник.
18 Не помним	19 Не помним	20 Не помним	21 Баси махмурлука. Ама се опомняме, де.	22 Българскитепремиери на АПОКАЛИПТО и ВЕСЕЛИ КРАЧЕТА; Световната премиера на Rocky Balboa, продуциран, режисиран, написан и игран от Слай Сталоун, който е хляба, салата и шкембе чорбата на холивудския муувимейкинг.	Рожденият ден на Коралски. И него не го познаваме, ама ни дължи пари и го дебнем. 30	
25 Вземаме заплати. Между другото е Коледа. 	26 Коледните пости свършиха. Ние - не. Мамка му!		28 Излиза World Poker Tour. Ние не излизаме - мама не ни дава.		31 Целият екип се е събрал пред един Правец 8С и играе Каратека до полуда. Между другото е нек'ъв празник.	

От: **doomy**

HELLGATE LONDON

Even God can't save the Queen anymore...

Разработчик: Flagship Studios/Namco
Разпространител: EA/Namco
Жанр: Action RPG
Излиза: началото на 2007



Лондон, 2020 година.

Светът вече се ръководи единствено и само от логиката и науката. Хората не вярват. Забравили са какво е да вярваш. За тях няма Рай и Ад, те искат просто да изживеят живота си в едно общество без насилие и болка, в свят, ръководен от силни закони и нулева емоция.

Наред с мъртвата вяра, хората започнали да пренебрегват и легендите, митовете, предсказанията... И когато гарваните отлетяха за последен път от срутващия се Биг Бен в столицата на "старата Европа", само най-възрастните жители още помнеха как да се прекръстят, преди да бъдат изпепелени от адските огньове...

Лондон, 2038 година.

Войната с демоните, намерили пролука към нашия свят е на път да приключи. Оцелелите са малцина, ресурсите са на привършване, а надеждата за спасение е почти угаснала. Въпреки всичко съпротивата продължава, а в подземните лагери и укрепения, макар и значително по-рядко, пристигат нови и нови желаещи да се включат в борбата. Всеки има своята задача – децата, все още твърде крехки за тежестта на доспехите, подготвят мунициите, пълнейки куршумите и гранатите с предварително разтопеното сребро. Старците, чието време за война отдавна е приключило изследват забравените религии в търсене на нещо което може да помогне на събратята им в битка с демоните и учат младите на "древното изкуство". Учените умуват над нови начини за противодействие на демоничната инвазия, изобретявайки чудати оръжия и всевъзможни модули за тях...

Такъв е светът на **Hellgate:London**.

Един пост-апокалиптичен град, в който науката и вярата, модерното и древното се изправят едни срещу други в последния велик сблъсък, изходът на който ще предреши съдбата на човечеството.

За тези от вас които не следят проекта **H:L**, ще резюмираме набързо за какво става дума. От *Blizzard*, компания която безспорно се е доказала на игралната сцена, взели че престанали да гледат към хоризонта, че и отвъд, а започнали да дълбаят в познатото, тъй като там им е добре. Там им е *сигурно*.

В студиото обаче имало хора, на които това не им се нравило. Хора, на които още им *пукало*. Става дума за креативни пичове, като колоритния Бил Роутър, които решили че колкото и да обичат парите идващи от Виелиците, не им е тук мястото, щом ще бъдат задушавани и ограничавани. Затова си стегнали куфарите, напуснали компанията, на която са дали толкова много и за наша радост решили да основат собствено студио, наречено *Flagship Studios*.

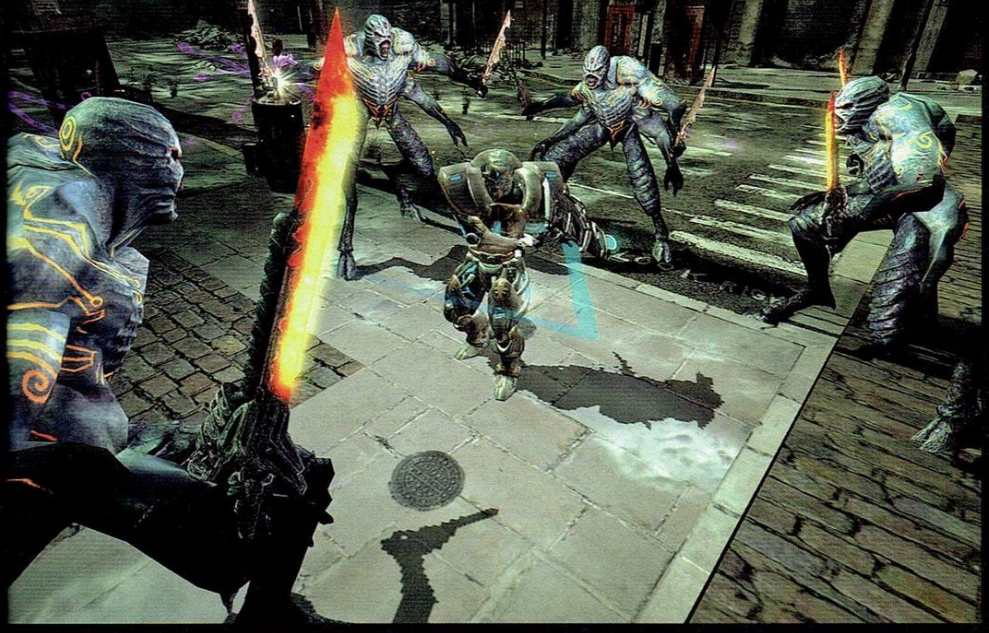
Hellgate:London пък, от своя страна, е flagship проектът на новото студио. Играта ще представлява един FPS/TPS/RPG хибрид, в който ще влезем в ролята на борец от съпротивата, изправящ се пред демоничната инвазия, станала възможна посредством отварянето на споменатата в заглавието Адска порта.

Въпреки гледната точка, която е от първо или трето лице и комплексното жанрово определение, в основата на **H:L** стои едно класическо hack'n'slash RPG. За самата механика на ролевата система още не се знаят много подробности, но тя се очаква да е максимално опростена и класическа – ще имаме основни атрибути и дърво с умения. Самото дърво, както си му е редът, ще има няколко пътя на развитие, в зависимост от предпочитанията на геймъра и стила му на игра.

Засега са известни само два от класовете, между които ще можем да избираме.

Първият е Тамплиерът. Той ще представлява нещо като класически паладин – добре екипиран боец от близко разстояние, който благодарение на силната си вяра и познания на забравената религия ще може да канализира божествената енергия за подобряване на преките поражения, мощна защита и покачване на своите показатели или тези на братята си по оръжие. Трите пътя за развитие на Тамплиера са:

Assault – тук се намират скиловете, подобряващи бойните умения на рицаря, както и умения да удря няколко противника едновременно с оръжието си.



Invocation – тук ще бъдат ситуирани бъфовете, тоест временно покачващи показателите магии.

Holy Aura – типичните за всеки паладин аури ще са налични и в **H:L**. Те представляват перманентни бъфове, които действат както върху Тамплиера, така и върху съюзниците му.

Вторият, известен ни клас, се подвизава под името Кабалист. Този сладур предпочита да използва демоничните сили и заклинания срещу източника им. Кабалистите ще се радват на множество магии за масово поражение, призоваване на помощници, както и богат набор от проклятия и променящи формата заклинания.

Трите пътя за развитие на този клас са:

Mastery – магии за призоваване и контрол над демонични същества.

Evocation – магии за директни поражения върху противниците, както и проклятия, намаляващи показателите им.

Transformation – развивайки това дърво от умения, Кабалистът ще може да мутира. Първоначално просто ще добавя по някое и друго пипало или шипче по тялото си, докато на най-високите нива вече ще може перманентно да приема демонични форми.

Оръжията и екипировката са друг интересен момент в **H:L**. Както вече стана ясно, конвенционалните уепъни не могат да бъдат приложени адекватно в битката срещу демоните. Затова класическите пушкала и джаджи биват модифицирани и адаптирани от съпротивата, за да могат да пуснат кръвчица на нашествениците. Така например, стандартните муниции биват заменени от остри метални колове, потопени в светена вода. Огнепръскачката вече ще бълва и специални химикали, тъй като не можеш да нараниш с огън някой, който се е родил и е израснал в адските пламъци.

Силен момент при екипировката са тъй наречените модове – разнообразни добавки, правещи бронните и оръжията по-ефикасни срещу даден тип противници.

Самите врагове се делят на няколко групи. Казано по-точно, те се различават по своите *ранг* и *каста*. Двата известни за момента ранга са *lesser demons* (стандартните мобове) и *greater demons* (огромни изчадия, най-често играещи ролята на босове). Известните касти са четири на брой: *primus*, *necron*, *beasts* и *spectral*. Срещу всеки тип противник ще трябва да се използват различни подходи и въоръжение, тъй като всяка каста притежава своите силни и слаби страни.

Локациите в които ще се подвизаваме са разнообразни, а повечето от тях са и автентично представени местности от съвременен Лондон. Разбира се, доволно разрушени и изпепелени. Такива, например, ще бъдат областта Блумсбъри и Британският музей на изкуствата. По-голяма част от играта обаче ще преминава под земята, тъй като повърхността е твърде пренаселена с адски твари, за да бъде често посещавана. Бунтовниците ползват мрежата от тунели, където преди години се е помещавало лондонското метро, като именно там ще намираме убежище, ще можем да потъргуваме, да получаваме нови куестове и да разкриваме историята около Адската порта. За безопасно придвижване ще трябва често да прибягваме и до канализацията.

Технически играта впечатлява. Доста при това. Ефектите от магии и различни удари са адски красиви, моделите са детайлни и просто трябва да видите Тамплиера, облечен във full plate, който раздава правосъдие с благословен от Всевишния claymore. Или как Кабалиста краде енергия от враговете си. Красота! Пост-апокалиптичният Лондон също заслужава адмирации. Към момента единствено раздвижването на моделите не изглежда адекватно, но все пак да не забравяме че говорим за RPG, пък било то и екшън такова, а не за **Blade of Darkness** или **Splinter Cell**.

Е, какви са очакванията ни за **Hellgate:London**? Ами доста големи, да не кажем огромни. Просто защото тази година се нагледахме на много продължения на титанични RPG-та, които малко или много не успяха да ни впечатлят достатъчно, за да им поръкопляскаме поне малко. А битката догодина също ще е жестока на ролевата сцена – **Mass Effect**, **Dragon Age**, **Fable 2** са само част от заглавията, с които **H:L** ще се конкурира.

И да, последният има шанс да се пребори с останалите, защото зад него стоят правилните хора, механиката е максимално опростена и няма да се преоткрива топлата вода. Да не говорим, че сетингът към момента изглежда повече от брутален. Остава само да видим дали Адската порта ще оправдае очакванията ни, или за пореден път ще ни се наложи да преглътнем празни обещания и надежди.

От: **Snake**

Devil May Cry 4

Nero May Fry 4x

Жанр: търд пърсън екшън
Разработчик: Capcom
Разпространител: Capcom
Излиза: зимата на 2007
Сайт: www.capcom.co.jp/devil4/

Понякога, насред свистенето на куршумите и звъна на мечовете, дяволите плачат. И в блестящите им сълзи се отразяват смях и тъга, любов и омраза, възход и падение...

Devil May Cry е уникален франчайз – белязан от рязко редуване на добри и лоши идеи, резки завои в концепцията, уникално аниме съчетание от комедия и драма, емблематични схватки с хладни оръжия и пистолети и иконичен главен герой, маркиращ самосиндикално един от крайъгълните камъни на съвременния гейминг. Кратък обзор на ситуацията показва, че първият **Devil May Cry** беше една от най-добрите екшън игри, създавани въобще, вторият омаза ганерално пейзажа, превръщайки Данте в скучен чичко и предлагайки ти маса нови движения без реална полза в геймплея (което обаче не им попречи да бъдат нагло преписани в **Prince of Persia: Sands of Time**, където вече *имаха* реална полза в геймплея); третият пък се оказа прикъл на цялата история – явно в опит да се отдръпне гнусливо от двойката – представи ни белокосия демон като метросексуален тийнейджър и завъртя край него игра, която успя да надскочи собствения си оригинал и да се превърне в едно от най-любимите заглавия *изобщо* на змийския ти рецензент.

Колкото до четвъртата... е, тя се очертава като основна причина, наред с **Metal Gear Solid 4**, да притежавам PS3. При все че имам някои резерви. Нека ти разкажа за нея, при все недомлъвките на производителите и сравнително ранния стадий на разработка.

Нов главен герой?!

Първият въпрос на медийните представители, посетили офисите на *Capcom*, за да изиграят демо на четвъртия дявол е защо авторите са сменили червения шлифер на Данте със син. Иначе всичко останало е същото, с малко по-загладени текстури – огромният меч, не по-малко огромен пистолет, бяла коса, позьорска стойка... *"Това не е Данте"* стоварва с усмивка бомбата си Хороюки Кобайаши – основен двигател на **DMC4**, създател на първата игра от поредицата и великолепния **Resident Evil 4**. *"Имаме си нов главен герой. И името му е Неро"*. Закономерният въпрос защо по (плачещите) дяволи от *Capcom* детронират собствената си звезда Кобайаши обяснява *"Сменяме платформата, сменяме и почти из основа геймплейните механики, полагаме ново начало на серията. Ако бяхме дали на Данте новите умения, които бяхме замислили, това просто вече нямаше да бъде Данте. За това решихме да създадем нов главен герой"*.

Въпросът защо в такъв случай Неро изглежда почти идентично с Данте така и не намира адекватен отговор. Кобайаши заявява убедено единствено, че между адашът на любимата ни програма на *Ahead* за печене на дискове и синовете на Спарда няма кръвна връзка. От думите му става ясно, че май все още никой няма особено изчистена идея каква точно ще бъде историята. Пичовете просто са създали нов главен герой, по установения куул тертип, и са се нахвърлили върху писането на бойни механики и визуални прелести, оставяйки сюжетната основа за после. Което е леко обидно. Всъщност, всичко което се знае за момента по въпроса е, че Неро е част от Ордена на Меча, със

седалище остров Фортуна. Въпросните пичове са отдали живота си на благородната кауза "трепане на демони". В един момент се появява Данте, Неро се втурва да го трепе в името на гореописаната кауза, Данте от своя страна му вкарва два тупаника и една патка (меч, в цензурираната версия) и двамата започват да работят заедно (тук си отбележи един уклончиво потвърден слух за кооперативен мултиплеър) в името на оная кауза, дето все още не са я измислили.

В общи линии е почти сигурно, че въпреки изместването си от централната роля Данте ще бъде играем персонаж, а станалият любим на мнозина от нас Върджил също ще се забърка по някакъв начин в цялата каша.

Бой!

Основното ново – така да се каже – арсенално попълнение на Неро ще бъде обладаната му от демонични сили дясна ръка (ей, това порно). Въпросната ще има доста широк обхват на действие, предлагаща на играчите възможността да придърпват, изблъскват или просто да бият враговете си от разстояние. Цялата "техника на ръката" всъщност е подобрение на Dark Slayer стила на Върджил от **DMC3: Special Edition**, където дантевият брат можеше да се пренася светкавично до враговете си, за да не прекъсва веригата на атаката. Е, тук е същото, само дето вече можеш да си пренасяш враговете светкавично, до теб.

"**DMC3** *разказваше за любовното съчетание между мечове и пистолети*" демонстрира дръпнатоочен хумор Кобайаши, "*докато* **DMC4** *вече представя истински любовен триъгълник – меч, пистолети и ръката*". Искрено се надявам чикиджийската асоциация да не е преднамерена...

Бойните стилове също са претърпели промяна – при това – към опростяване. "**DMC3** *беше чудесна игра, но различните бойни стилове я разединяваха. А на нас ни се иска* **DMC4** *да бъде по-хомогенен. В* **Dante's Awakening**, *в общи линии, играчите бяха принудени да минат играта само с един боен стил, за да могат да го развият до край. И другите оставаха недостъпни за тях. Докато тук може да се каже, че имаме три бойни стила – един, свързан с ръката, един – с пистолетите и един – с меча. Всеки един от тях е не по-малко комплексен от старите. Но те вече са направени така, че да могат да бъдат комбинирани непрекъснато.*"

Предвид факта, че Неро няма демоничната кръв на Спарда, любимият ни Devil Trigger Mode също ще трябва да изпадне от уравнението. Или да присъства в цЕлата схема по някакъв по-различен начин. "*Все още работим върху това*" продължава да е дразнещо уклончив Кобайаши.

Последното сигурно нещо относно бойната система е, че **DMC4** ще бъде забележително по-лесен от подлудилия много хора **DMC3**.

Xbox 360? PC?

Изправен пред въпроса за потенциалната мултиплатформеност на **DMC4** Кобайаши се усмихва: "*Направата на играта за PS3 и пълноценното използване на хардуеъра и контролера, окупира цялото ни налично време в момента. Така че, да –* **Devil May Cry 4** *ще бъде PS3 ексклузив. Някой ден може и да го пренесем на други платформи, но в момента определено нямаме подобно намерение.*"

Дяволът плаче на сбогуване

Знаеш ли, какво се получи в крайна сметка, скъпи читателю. След като прочетох един тон ексклузивни материали, от които успях да синтезирам минорните количества конкретно инфо, представено на тези страници, бях доста обиден на *Сарсот*. Защото цялата тази работа с неизяснените експерименти и опростяването започна много сериозно да ми намирисва на провала с **DMC2**.

После обаче изгледах няколко геймплейни трейлъра. И старата любов пламна отново. Възроди се старото желание да грабна контролера и да започна да избивам демонични изчадия. Обичам я тази игра, какво да се прави.

Пък и – ако все пак сме обективни – липсата на конкретика се дължи и на факта, че пред четвъртия Дявол все още се простира повече от година разработка. Така че приеми този текст по-скоро като дружески разговор с теб, в който споделям колко съм нетърпелив да видя тази игра и колко много се притеснявам, да не я осерат. Разговор, в който ти разказвам всичко, което съм научил, ръкомахайки отривисто и рискувайки да съборя подредени по масата ни бири.

Свикни с идеята за Неро. Надъхай се с трейлърите, които ти представяме. И остани да чакаш заедно с мен зимата на 2007, когато белокосиата и облечена в червено звезда на сезона, няма да бъде точно Дядо Коледа...

Devil May Cry Trivia:

-Образът на Данте е вдъхновен от Cobra – главният герой в японският комикс Space Adventure Cobra.

-Идеята за емблематичният момент от поредицата – да задържаш враговете си във въздуха с изстрели – хрумнала на авторите, докато са се опитвали да отстранят един особено гнусен глич с подобен ефект в **Onimusha**.

-Думите "Devil May Cry, Devil May Care" се появява в текста на песента "Tear" на Red Hot Chili Peppers. Слуховете твърдят, че Антъни Кидис е бил бесен фен на оригиналната игра.

-Върху двойката пистолети на Данте, наречени Ebony & Ivory, може да се прочете текстът "For Tony Redgrave, By .45 Art Warks". Тони Редкгрейв е било първоначалното име на белокосия герой в ранната фаза на разработка. От първата новела "Devil May Cry" пък можем да научим, че гениалният майстор на оръжия, създал пистолетите, е бил тотално скаран с правописа.

-В началото на всяка една от трите "Дявола", мъжки и женски глас произнасят заедно "Devil May Cry". По подобен начин излиза и заглавието на **Resident Evil** игрите. Както вече съм споменавал на страниците на това списание, Данте първоначално е бил замислен като главен герой за **Resident Evil 4**.

-В **Devil May Cry 3** има засекретен мини ко-оп режим – втори играч може да се включи като Върджил, по време на боят срещу Аркам в 19 ниво. Doppelganger, извикващ сянката на Данте също дава възможност на някой да се присъедини за кратко към битката в нейната роля.

-Във въвеждащата анимация към всяка мисия в **Devil May Cry 3** е скрит поредният номер на съответната мисия. Повечето са очевидни, но някои са тотално невъзможни за откриване.

-На 20 май 2006 година, сайтът Planet Xbox пусна новината, че **Devil May Cry 3: Special Edition** ще се появи за 360 в PAL регионите, през септември. Ден по-късно статията бе свалена, а сътворилият я журналистът се извини публично, че се е объркал, защото през септември всъщност щяла да излезе *PS2 версия* за PAL регионите.

-В интрото на **Devil May Cry 3**, на стената на Данте виси китара Фендър Стратокастър.

-Итродукциите на **Devil May Cry 1** и **Devil May Cry 3** са свързани с идентична реплика на Данте, който обяснява – респективно на – Триш и Аркам, че "кенефът е отзад".

-Когато се бие с оръжието Beowulf Данте използва основно движения, видени в **Street Fighter** серията на *Сарсот*.

-Емблематичният белокос демон с червения шлифер се появява като гост в игрите **Viewtiful Joe** и **Shin Megami Tensei: Nocturne**. В последната дори можеш да си го вземеш в партито.

От: **doomy & Ikarus**

Supreme Commander beta

Производител: Gas Powered Games
Разпространител: THQ
Сайт: http://www.supremecommander.com/
Платформи: PC
Жанр: Real Time Strategy
Излиза: началото на 2007

Ако следиш списанието, то несъмнено си забелязал че до голяма степен RTS феновете в екипа възлагаме доста големи надежди на **Supreme Commander**. В крайна сметка говорим за игра, разработвана от бащата на **Total Annihilation** – Крис Тейлър, за бога! Упоритите ни опити да се сдобием с ключ за затворения бета-тест на играта най-сетне се увенчаха с успех и на тези страници за първи път ще прочетеш впечатления на екипа от геймплея на дългоочакваното стратегическо заглавие.

doomy

Всъщност не съм толкова убеден че очакванията на целия екип към **SC** са големи, но за своите специално мога да кажа, че бяха колосални. Точно така, *бяха*. Защото бетата ми остави доста горчив вкус в устата и въпреки че се вижда колко силна игра може да се получи, на този етап нещата хич не стоят добре.

В общи линии **SC** копира модела на първия **Total Annihilation** – разполагаме с командир, който строи началните структури, имаме два типа ресурс – руда и енергия – и огромен набор от юнити. Видимо не е важно толкова качеството на единиците, колкото количеството им и правилната им употреба.

Впечатленията ми от играта. На първо място ме разочарова интерфейсът, който, подобно на стратегиите от началото на 90-те години, заема около 2/3 от екрана. Буквално! При това е осеян с никому ненужни бутони и барове. Надявам се в пълната версия да има настройки по UI-а, но на този етап такива не са налични. Липсват елементарни стратегически прийоми, като patrol и scatter, и дори не можем да кликаме по minimap-а, за да преместим камерата в друга част на бойното поле. Точно така, можем единствено да скролваме, което при карти с големина над 25 километра е просто немислимо. Все пак съм убеден, че това се дължи по-скоро на разсейване от страна на разработчиците, защото е изключено подобни неща да не са налични във финалната версия.

Балансът на юнитите, от това, което видях към момента, е сравнително добър, но бива постигнат доста изкуствено. Всяка сграда за производство на единици (наземни, въздушни и плавателни) има три нива (tiers). Но при всички нива (без последното) имаме едни и същи юнити, просто изглеждащи различно и имащи различни характеристики (които не са указани никъде, грозна работа). По-големият проблем е в това, че и трите раси имат еднакви юнити. Артилерия, light и heavy assault танк, противовъздушен юнит. Толкоз. Разликите са единствено на визуално ниво, като само ултимативните машини се различават и в приложението си.

На този етап съм разочарован от играта и макар да осъзнавам, че все още сме свидетели на сравнително ранен стадий от разработването ѝ, виждам прекалено много трески за дялкане.

Ikarus

Подобно на колегата, аз също имам адски високи очаквания за това заглавие. Да, все още ги имам, дори след сблъсъка с недоклатената бета. Не защото Крис Тейлър води хорото. Той и Джон Ромеро беше голямо име, а каква я свърши.. **Supreme Commander** има потенциала да стане велико заглавие само и единствено защото е заглавие от старата школа. Няма никакви подлости, никакви хитрости. Всичко се свежда до това кой ще го извади по-голям и многоброен (да не се правят никакви аналогии с филмчетата с пипала, който колегата Roland гледа *(да, много молим, ние сме абсолютно без аналог в световната история – бел. пипала)*).

Което не значи, че играта е проста – дадени единици и сгради костват ток или руда за единица време и трябва да се съобрази колко ресурс се добива, колко от него отива за поддръжка на инфраструктурата и какво и колко да се строи с остатъка. Непрестанно трябва да се завземат нови ресурсни полета и прецизно да се ъпгрейдват добивните инсталации, а в същото време непрестанно да се бълва армия. Един прост, но жизненоважен макрениджмънт, без който не можете.

Единиците нямат специални умения, с изключение на командирите-строители, просто по-големият танк смазва по-малкия. Трите раси са почти идентични, не трябва да се притесняваме за хиляди дребни детайли. Ако вече сте извадили Голямата Сопа (тм) – последно ниво единица, над 20 пъти по голяма от другите – а врагът няма такава, само масовката може да го спаси. Ако имате ниво 2 наземна кула, а ентусиастът ви дойде с ниво 1 танкове – смеете му се. Бълвате единици, разузнавате, наливате ги, повтаряте упражнението.

Бре, докато съм се бил ниво 3, фиксираната ми артилерия сама е убила около 20 танка и е изравнила генераторите в другия край на картата? Ебати якото. Това е приятели, старата школа! Не може да загубите битка, защото не сте си пуснали ъпгрейд за сини лъкове и не сте толкова добър в посочването на отделни и напълно различни единици с поне три умения. Просто трябва да виждате голямата картина. А това **SC** го прави много добре. Вярно, че интерфейсът е леко от ада, играта върви с под 10 кадъра на иначе доста злобната ми машина, а единиците не са от най-детайлните. Само че на кой му пука за детайла, когато армията му закрива 1/3 от екрана (а, както каза doomy – останалите 2/3 са интерфейс)? Това все пак е бета, има достатъчно време да бъде оправена. Заради доброто старо време.

Turok

Адреналин и хитри динозаври от ново поколение? Ми, що пък не?

Разработчик: Propaganda Games
Разпространител: Buena Vista Games
Жанр: FPS с влечуги
Излиза: TBA 2007
Платформи: PC, Xbox 360, PS3

Що е то **Turok**? SHRAiK ще ти отговори така: Безспорно един от най-малоумните франчайзи в историята на видеоигрите! Чешмеджиев обаче ще добави: Колкото малоумен толкова и успешен обаче (Двата Аз-а да не те плашат, тука всички сме шизофреници малко или много).

История

FPS-ът **Turok: Dinosaur Hunter** се появи през февруари 1997. Играта имаше простичка (добре де – "дебилна" е по-точна дума) концепция (вдъхновена от едноименния комикс) – ти си лют индианец, който е жестоко обиден на живота, вселената и всичко останало. Преследваш зъл киборг и избиваш де що видиш динозаври по пътя си (не питай). Това чудо обаче пожъна колосален успех, а The Edge я определи като "Абсолютно уникална". Защо? През 1997 FPS-жанрът беше започнал да набира сериозна скорост. Бяхме видели вече **Doom2**, **Quake**, **Heretic**, **Hexen**, а на бял свят тъкмо щяха да излизат **Blood** и **Hexen 2**. 3D-ускорителите също навлизаха могъщо на сцената (първото Voodoo беше в стихията си). Основната причина за динозавърския успех обаче беше фактът, че за пръв път в жанра, **Turok** ни предостави истинска свобода. ВзЕми тая джунгла, па се оправяй. Ходи където щеш, трепи каквото щеш. Просто. И гениално.

Мина известно време. Концепцията се поизтърка. Големите открити пространства вече трудно можеха да минат за новост. Поредицата изтъпя и накрая потъна в забвение.

Днес

След фалита на *Acclaim* през 2004 обаче франчайзът се сдоби с нов издател и собственик. И въпросният, *Buena Vista Games*, е твърдо убеден, че в него има още доста хляб. Може пък и да са прави пичовете.

Нека сега накратко ти обясня защо сме склонни да дадем шанс на тази игра, при все вроденият ни скептицизъм относно FPS-и, в които тероризираш невинни влечуги.

Факти

Трейлърът е просто страхотен. Грандиозна комбинация от интерактивен арт (като този в **Mortal Kombat Armageddon**) и CG, която загатва за изключителна динамика и атмосфера. Както и за някаква драма в сюжета. Последният, прочее, звучи така:

Влизаш в кожата на бившата барета Джоузеф Турок, който заедно с отряд елитни бойци, преследва изключително опасния престъпник Роланд Кейн (Защо го направи бе Роланде? Та ти имаше всичко...). Гонитбата ги отвежда до катастрофа на непозната планета. Всичко там е изкривено и мутирало, а праисторическата епоха е в своя разцвет. Оцелей на всяка цена и довърши мисията, с помощта на верните ти бойци. Срещу теб са всички гнусотии, на които планетата е дала живот, плюс още по-неприятните наемници на Кейн.

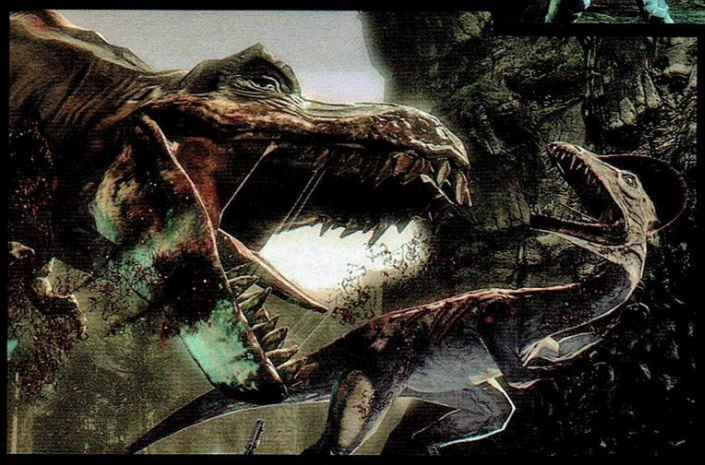
Turok е задвижван от Unreal 3 енджина и съответно изглежда феноменално. Левъл- дизайнът е максимално разчупен, като освен непроходимата джунгла ще се придвижваш и през прекрасно пресъздадени пещери.

Ето един приятен стратегически момент. Джунглата ще те снабдява с доста естествени места за криене. Повечето от тях обаче са "временни" и ще могат да бъдат разрушавани. Ножът и арбалетът ще позволяват "по-тихо" придвижване. Така логично стигаме до оръжията.

Впечатляващ арсенал. Всичко от конвенционално патлаче, през помпа и автомат, та чак до хибрид между горелка и ракетомет в едно! Превозни средства. Доста.

ИИ. Основният коз на новия **Turok**. Без майтап. *Propaganda Games* наистина са посветили огромна част от разработката на създаването на достатъчно добър изкуствен интелект. Имат основателни причини за това: Динозаврите ще бъдат множество разновидности. Някои от тях са малоумни и кръвожадни и се впускат стремглаво в касапницата. Други обаче (подребните например) дебнат и изчакват, а така също и атакуват много подло, на групи. Част от гадовете ще се бият и помежду си. Наред с рептилиите имаме и трета фракция – наемниците. Което вече си е сериозно раздвижване в еко системата. Представи си следното: След кратко изследване на заобикалящата те среда установяваш, че в непосредствена близост се намират отряд наемници и стадо хищни раптори. Пускаш сигнална ракета при наемниците, привличаш динозаврите при тях, двете групи се самоизбиват, а ти влизаш с фланелка на Че Гевара и Марсилезата на уста и отстрелваш осакатените останки. Е, доста неприятно ще е ако точно в този момент отнякъде изскочи дочулият олелията тиранозавър, който пък много мрази Марсилезата, примерно. И така нататък.

Определено заглавието изглежда доста обещаващо на този етап. В началото на 2007 ще разберем и точната дата на излизане.



От: **Snake & MrAK**

Mortal Kombat: Armageddon

МК е мъртъв! Да живее МК!

>ЖАНР ултимативната файтинг игра **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Midway **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Midway **> ПЛАТФОРМИ** PS2, Xbox, Wii

> САЙТ www.gearsofwar.com

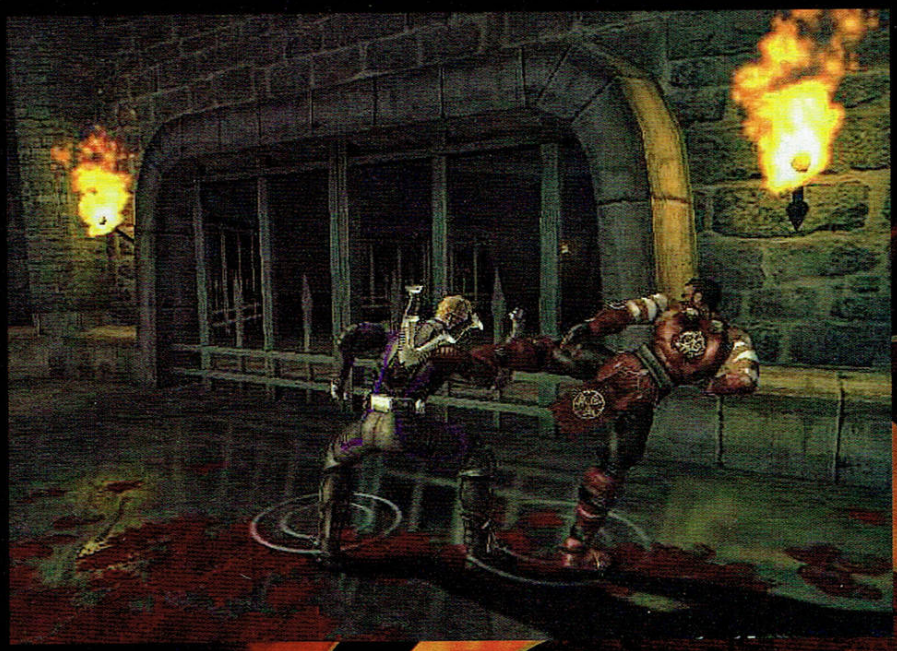
Противно на очакванията на всички, тази статия ще бъде сериозна. Да, дори ние двамата можем да бъдем необосновано скучни в съвместните си писания, стига да има сериозна причина за това. А случаят е точно такъв.

Последният **Mortal Kombat** за настоящото поколение конзоли! Еманацията на една класика. Големият взрив, заключаващ създаването на тази вселена, толкова необятна и всепоглъщаща за всеки, наричащ себе си "геймър", че можем да я обявим за светиня. Това е логичният завършек, приятели. Смело можем да твърдим, че **МК** сагата приключва със стил, на какъвто рядко могат да се радват други поредици. Трудно е да се опише удоволствието да се докоснеш до всички свои любими герои. Да ги видиш наредени в пирамидата, която те приканва да избереш съдбата си. Отново и за последен път. Да си спомниш старите вражди и отдавна изчезналите бойци. Да видиш как дванадесетте години на една легенда преминават пред очите ти.

МК умря, да живее **МК**!

Не се учудвай патоса ни. **МК: Armageddon** е игра, която го заслужава. Още с пускането на диска можеш да се просълзиш от умиление, виждайки герои, които са присъствали само в една част от поредицата, редом с други, емблематични и извървяли докрай трънливия път в Смъртоносната Битка. Мислехме да пуснем странично каре с всички налични бойци в играта. После се усетихме, че от това няма смисъл. Списъкът се заключава в една дума – *ВСИЧКИ*! Плюс още няколко нови. Отдавна забравени лица, като Sonya, Sektor, Motaro, Sheeva, Noob Saibot и Jax, правят бенефиса си в това заглавие, събиращо всичко, що е **Mortal Kombat** на едно място. И най-сладкото е, че всички са на разположение в началото на играта. Спокойно можеш да си я пуснеш и да се вкопчиш в бой до смърт с коя да е от Иконите. Героите, които се отключват, са точно четири. И, заедно с тях, общата бройка възлиза на ШЕСТЕДСЕТ И ДВАМА. Плюс един, който можеш да си създадеш лично. Успяваш ли изобщо да осмислиш тази колосална бройка, защото на нас още ни е трудно!

Бойната система – основата на тази игра – е претърпяла леки промени. Всички те – към по-добро. Като начало, героите имат само по два стила на бой – един с оръжие и един без, което значително намалява хаоса от последните части. Комботата са направени изключително лесни за запаметяване и изпълнение. В един момент осъзнаваш, че играта те оставя да се наслаждаваш на битката, която тече на телевизора, вместо да дебнеш таймминга или да си чупиш пръстите, за да натиснеш четирите най-отдалечени бутона в правилната последователност. Това е игра за агресията! За усещането, че двамата с избрания от теб боец сте едно цяло.



Много е наблегнато на въздушния бой. Има си стабилно количество удари и серии, които се изпълняват след като си пратил гадното копеле да лети с добре премерен ъперкът. Реално, един добър играч може почти да не те остави да паднеш на земята. Това "почти" не е случайно – в **Armageddon** няма непрекъсваеми серии. Винаги можеш да се измъкнеш или защитиш. Красота! Няма да ти пълним статията с излишно инфо кой точно какво прави, но знай – всичко, което си обичал в тази игра, присъства в **Armageddon**. Страхотен маркетингов ход от страна на *Midway* да не махат нищо от така познатите ни и любими неща, а само да добавят малко подправки, колкото да овкусят така добре приготвената гозба. Единствената драстична промяна, която си заслужава да се спомене, е при завършващите удари. Всъщност така звучи смешно. При Фаталититата, искаме да кажем. Но за това – прочети карето.

Друго прекрасно нововъведение е *Kreate a Fighter* режима. Както самото име говори, в него можеш да си създадеш собствен герой от нулата, с който да се биеш. За разлика от тазгодишния **Smackdown vs. RAW**, за който имаш уникалния шанс да прочетеш малко по-нататък в списанието, тук този режим е пипнат както трябва. И то не само с възможности да накичиш боеца си като индийски шейх, но и откъм разнообразието от удари, мятания, магии... Боен стил, който му създадеш в зависимост от предпочитанията си. Замисли се – можеш да напишеш дори биография на изчадието си, която да видиш на победния екран, след като пребиеш Блейз с него! За съжаление ти е позволено да създаваш само по един побойник в профила си. Но от друга страна това е нормално. **МК** винаги е била игра, в която се налага да се влюбиш в някой от участниците, да бъдеш едно цяло с него, както писахме по-горе. Тук просто ти е предоставена възможността този някой да си... самият ти.

Арените са култови до болка и повечето от тях ще са ви познати. С ръка на сърцето наричаме левъл дизайнерите в тази част на играта "гении". При това не само защото са интегрирали перфектно локациите от Konquest-а в Kombat частта или са направили едни от най-забавните и многобройни areal fatalities в **МК** игра изобщо, но и защото са пресъздали класически стари арени с онази атмосфера, която сме сънували след като сме дали джобните си вместо за осморка и боза от 5 стотинки, за жетони в игралната зала на НДК, пред автомата на първия **Mortal Kombat**. Поклон!

Напоследък в сериите е традиция да присъства и по някоя странична игра. За съжаление тук

The Konquest Mode

Автор: **SHRAiK**

Защо трябва да изиграеш Konquest-а на тази толкова прекрасна игра, ЗАДЪЛЖИТЕЛНО при това?

Ами защото е най-добрият в историята на **Mortal Kombat** поредицата. 1000 пъти над този в **Deadly Alliance** и осезаемо по-добър от събрата си в **Deception**. Успял е да съчетае по недвусмислен начин всичко най-знаково за франчайза. НЕВЕРОЯТНА динамика, тонове екстри и скрити бонуси, прекрасен интерактивен арт между нивата, хубава музика, прилична история, здрав левъл-дизайн, изключително оригинални геймплейни хрумвания... списъкът е бая дълъг. Голямата разлика с Konquest-а в **Deception** е, че в **Armageddon** битките в основната си част са в стил **Mortal Kombat Shaolin Monks**. Тоест – от трето лице (Няма кооперативен режим обаче. Много жалко!). Респективно – имаш съвсем различен стил на игра с различни магии, различни фаталитита, избягващи движения и т.н. В крайна сметка вместо безкрайно и на моменти досадно лутане през измеренията и битки 1v1 на всяка втора крачка (**Deception**), тук получаваш доста по-целенасочено лутане из различните царства (нивата са по-малки и по-линейни, но и доста по-идейни и разнообразни), тонове бой от търд-търсън перспектива с по-маргинални противници и мариз 1v1 само когато се натъкнеш на някои от познатите бойци от **Mortal Kombat** серията. Те ще ти помагат, ще ти пречат или ще се явяват като босове по пътя.

Когато изиграеш Konquest-а, ще отключиш и четиримата заключени персонажи за Kombat моуда. Които не са за подценяване. *Meat* – алтернативен и нестандартен; *Daegon* – мини-прототип на Kratos от **God of War** и персонажът с най-якото оръжие в играта – два огромни и много лоши меча; *Blaze* – цялата история на новия **Mortal** се върти около него; огромен, бавен и могъщ, може би най-силният добитък, освен това с една от магиите си пълни кръвта – ужас!; *Taven* – главният герой. Бърз, смъртоносен, комплексен.

По-горе споменах за босовете. Някои от тях са истинско удоволствие за минаване, както и немалко предизвикателство. Задължително искам да отбележа каменния колос в замъка на Shao Kahn и Огненият череп малко след първата ти среща със Scorpion в играта. Брутални!

Konquest-ът е задължителен и ако искаш да си направиш наистина як собствен персонаж – най-новата и абсолютно гениална опция в **Mortal Kombat Armageddon.** С напредването в сюжета, постепенно се отключват много нови умения, удари и магии за него. Да не говорим, че единственият начин да облечеш отрочето си в бронята на т.нар. Elder Gods, е да си я сглобиш, част по част, движейки се по основната сюжетна линия, тъй-като този сет не се купува с пари.

Единствено в Konquest-а ще ъплокнеш и финалната арена в играта – The Pyramid of Argus. Тук, и само тук, ще натрупаш достатъчно количество пари за да си отваряш екстрите в криптата. Които са скъпички...

Освен че е много приятен и динамичен за игра, Konquest-ът е и доста кратък. 6-7 часа геймплей максимум (за разлика от този в предишната част). А за тези 6-7 часа така зверски ще разнообразиш и без това толкова разнообразната игра, че ще ѝ се радваш още месеци наред без изобщо да ти писне. Истинско великолепие!

ги няма така любимият ни шах или наистина забавният тетрис, но те са заменени с нещо не по-малко дебилно. *Motor Kombat* е състезание с колички, в което любимите ни герои се стремят не толкова да завършат първи, колкото да прецакат останалите. В този режим имаш възможност да натиснеш газта в шейната на Съб-Зиро и да пуснеш заледяващо кълбо на противника пред себе си. Да издърпаш колата на опонента с куката на Скорпиън или да изблъскаш някой в потока от лава, заобикалящ пистата. Чудесен режим за разпускане от битките.

Графично играта бележи прогрес спрямо предишните серии. Движенията на героите са прекрасни, плавни и, доколкото може да се иска от тази игра, реалистични. Към сцените малко куцат с изключение на въвеждащото филмче, което е смазващо. За сметка на това екраните при зареждане са най-прекрасните, виждани в игра от серията. Огромно удоволствие доставя динамичната среда на арените – почти навсякъде има нещо, което се движи, пада или изскача по онзи конкретен, взривяващ адреналина начин, типичен за **MK**, който сякаш нежно ти нашепва: "С тази перка (примерно) мога да го разчленя."

Звукът не просто не пада по-долу от графиката, но дори се конкурира с нея. Страх ни е да го коментираме, просто защото наистина трябва да се чуе. Невъзможно е да се опише надъхването, неистовите крясъци на жертвата или звучното хрущене на кости, които изпълват всеки момент от играта. Към сцените са озвучени меко казано достойно за всеки един герой, така че забележки няма.

Ако още не си разбрал – купувай играта. Ако нямаш конзола – купувай и конзола. Това е **Mortal Kombat: Armageddon**. Това е началото и краят на fighting игрите като такива. И нямаш оправдание да не го притежаваш в колекцията си! Ако си истински геймър, разбира се.

Заключените персонажи:

За да отключиш Blaze, трябва да събереш 50 реликви в Konquest Mode

За да отключиш Daegon, трябва да събереш 30 реликви в Konquest Mode

За да отключиш Meat, трябва да събереш 10 реликви в Konquest Mode

За да отключиш Taven, трябва да завършиш Konquest Mode

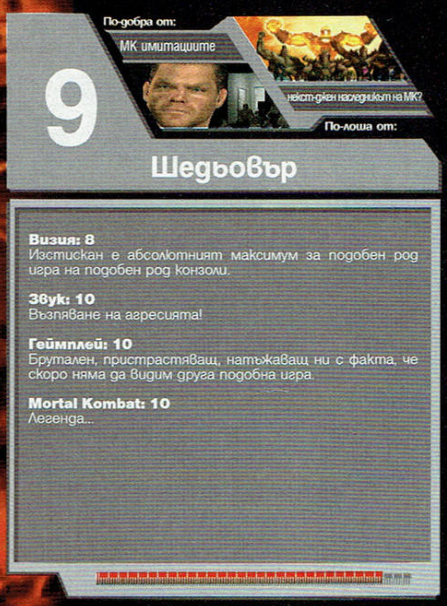
За да отключиш всички персонажи и арени, трябва да събереш всичките 60 реликви в Konquest Mode.

Kreate-A-Fatality

За разлика от всичките **МК** игри досега, тази велика последна част на сагата не ти предлага индивидуални фаталитита за всеки персонаж, а система, по която можеш да изградиш свои собствени брутални завършващи движения. *Kreate-A-Fatality* работи по следния начин: имаш времеви лимит, белязан от един прогресивно изпразващ се индикатор, в рамките на който трябва да навържеш определена серия от удари. Въпросните тук се делят на три вида – *Chains* (атаки срещу безпомощния ти противник, вариращи от чупене на крайник до изтръгване на някой особено важен орган; можеш да направиш до 9 "вериги" в серия, като всяка следваща пълни докрай времевия ти индикатор, но той започва да се изпразва по-бързо), *Transitions* (възможност да преместиш по някакъв начин опонента си, за да го нагласиш в удобна позиция за следващия удар; "преместванията" не се броят като реални атаки в описаното по-долу оценяване на фаталитито; всяка транзиция пълни до край времевия индикатор; за някои конкретни персонажи транзициите могат да се изразяват във вадене на дълъг меч – Scorpion, Sub-Zero, Jarek, Cyrax, Sareena, Li Mei, Fujin, Ashrah, Dairou, Kenshi и Shang Tsung – или на къс меч – Kira, Kano и Mileena) и *Finishers* (логично – последните и най-брутални удари, завършващи фаталитито).

Фаталититата се оценяват в зависимост от броя на "веригите" в тях, както следва:

> Fatality – 1 "верига"
> Deadly Fatality – 2 "вериги"
> Killer Fatality – 3 "вериги"
> Bloody Fatality – 4 "вериги"



Визия: 8
Изстискан е абсолютният максимум за подобен род игра на подобен род конзоли.

Звук: 10
Възпяване на агресията!

Геймплей: 10
Брутален, пристрастяващ, натъжаващ ни с факта, че скоро няма да видим друга подобна игра.

Mortal Kombat: 10
Легенда...

> Mortal Fatality – 5 "вериги"
> Brutal Fatality – 6 "вериги"
> Evil Fatality – 7 "вериги"
> Vicious Fatality – 8 "вериги"
> Savage Fatality – 9 "вериги"
> Extreme Fatality – 10 "вериги"
> Ultimate Fatality – 11 "вериги"

Тук прилагаме част от фаталити движенията. Пълният списък можеш да видиш онлайн, с премиерата на новия www.games.bg

Бутоните:

PlayStation 2:
1 = квадрат
2 = триъгълник
3 = хикс
4 = кръг

Xbox:
1 = X
2 = Y
3 = A
4 = B

Когато си с лице към опонента си:

Transitions

Обръщане с гръб: Надолу, Напред, 1
Сваляне на колене: Надолу, Назад, 1
С лице надолу: Надолу, Назад, 2
Вадене на меч: Нагоре, Надолу, Нагоре, 1

Chains

Коляно в глава: Напред, Напред, 1
Удар: Нагоре, Нагоре, 1
Удар 2: Напред, Назад, 1
Ритник: Назад, Назад, 1
Ритник в тишаците: Надолу, Надолу, 1
Изтръгване на сърце: Напред, Напред, 2
Изтръгване на мозък: Назад, Назад, 2
Изтръгване на ребро: Надолу, Надолу, 2
Откъсване на ръка: Нагоре, Нагоре, 2
Откъсване на двете ръце: Назад, Напред, 2
Удар с откъснатата ръка: Нагоре, Нагоре, 3
Удар с двете откъснати ръце: Назад, Напред, 3
Чупене на ръка: Надолу, Надолу, 3

"Вериги" с меч:
Отсичане на лява ръка: Напред, Напред, 1
Отсичане на дясна ръка: Напред, Напред, 2
Пронизване: Назад, Назад, 1
Изкормване (мечът изчезва след този удар): Назад, Назад, 2

Finishers
Откъсване на глава: Нагоре, Нагоре, 4
Чупене на врат: Назад, Назад, 4
Изтръгване на гръбнак: Надолу, Надолу, 4
Смазване на глава: Напред, Напред, 4
Изтръгване на гръден кош: Напред, Назад, 4
Финишър с една откъснатата ръка: Напред, Напред, 3
Финишър с две откъснати ръце: Назад, Назад, 3
Обезглавяване (с изваден меч): Напред, Напред, 4

Имай едно на ум, че големите персонажи (босовете от игрите) имат някои различни от гореописаните фаталити удари. Поради липсата на място, ще ти дадем само два примера:

Chains:
Удар със завъртане: Напред, Назад, 1

Finishers:
Касапница!: Напред, Назад, 4

Когато опонентът ти е свален на колене или е с гръб към теб, имаш съвсем различни брутални начини да се изгавриш с крехкото му тяло. Очаквай с нетърпение пълния *Kreate-A-Fatality* списък, експериментирай с дадените тук удари и се пробвай да осмислиш какво невероятно количество агресия са успели да вкарат *Midway* дори в няколко нищо и никакви финални фаталити секунди. Поклон!

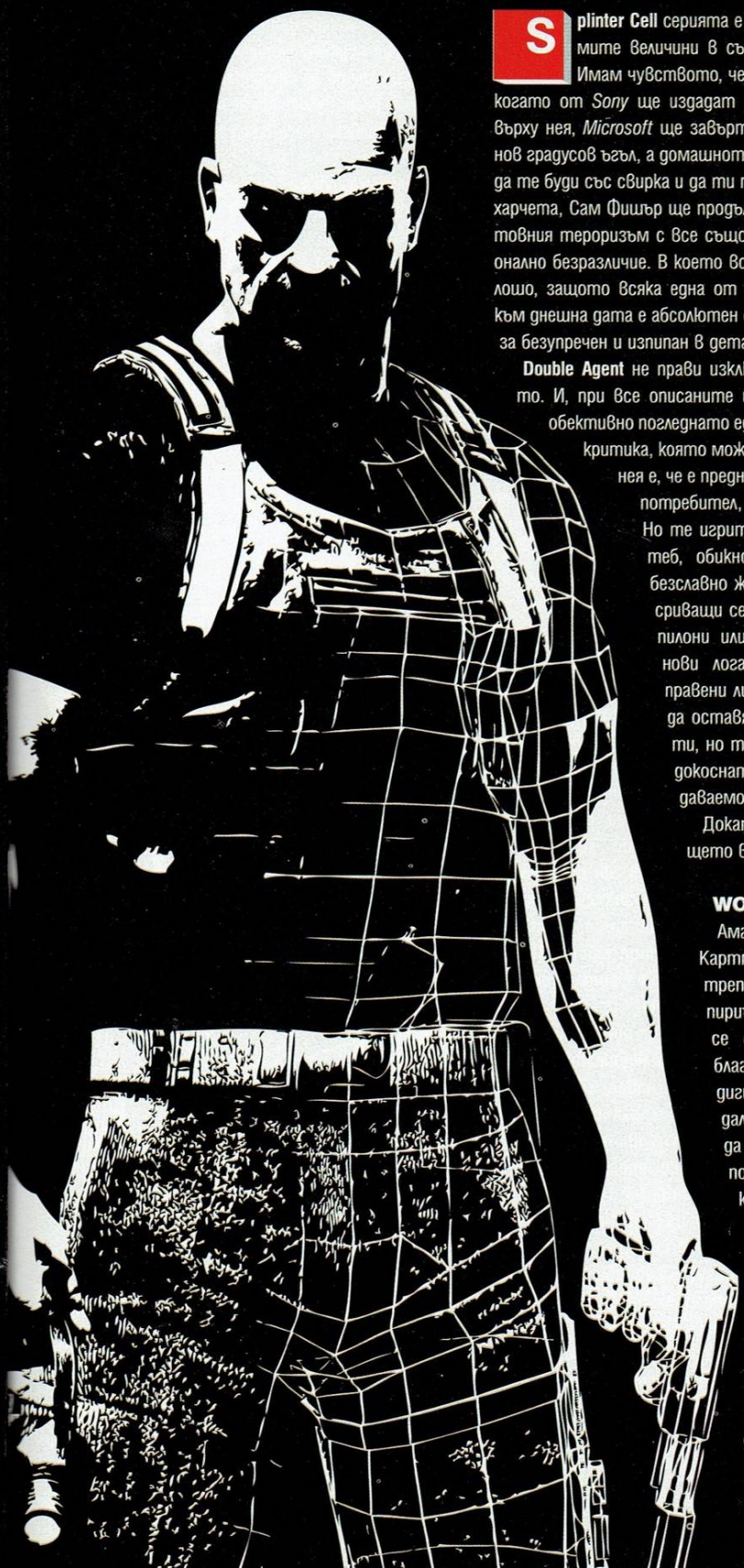
Om: **Snake**

Splinter Cell: Double Agent

Мило, свърши ли?

>ЖАНР върд първен стелт екшън **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Ubi Soft **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Ubi Soft **> ПЛАТФОРМИ PC, PS2, PS3, PSP, Xbox, Xbox 360, GC, Wii**

> САЙТ http://splintercell.uk.ubi.com/



Splinter Cell серията е една от непоклатимите величини в съвременния гейминг. Имам чувството, че дори и по времето, когато от *Sony* ще издадат конзола с четворка върху нея, *Microsoft* ще завъртят своя кашон под нов градусов ъгъл, а домашното ти PC ще се научи да те буди със свирка и да ти прави кафе с три захарчета, Сам Фишър ще продължава да громи световния тероризъм с все същото хладно професионално безразличие. В което всъщност няма нищо лошо, защото всяка една от **Splinter Cell** игрите към днешна дата е абсолютен еталон за качество, за безупречен и изпипан в детайли гейм мейкинг.

Double Agent не прави изключение от правилото. И, при все описаните й по-долу слабости, обективно погледнато единствената реална критика, която може да се отправи към нея е, че е предназначена за масовия потребител, а не лично за теб. Но те игрите, правени лично за теб, обикновено прекратяват безславно жизнения си път със сриващи се на фона на изгрева пилони или увяхващи детелинови лога. Защото игрите, правени лично за теб, може и да оставят следи в сърцето ти, но така и не успяват да докоснат класациите за продаваемост.

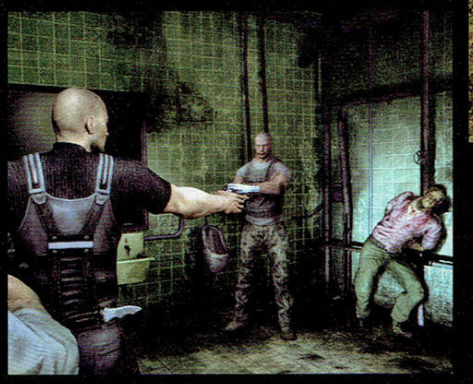
Докато за Фишър и бъдещето вече ти казах.

WOW!

Ама не онзи, в който Картман и компания трепят глигани за експириънс, а отронилият се от дробовете ти благодарствен зов към дигиталните богове, дали ти възможност да присъстваш на поредната крачка към отпадането на прилагателното от словосъчетанието "виртуална реалност". Казано по-простичко – **Splinter Cell: Double Agent** изглежда толкова добре, че ако през

настоящия месец не бяхме видели **Gears of War**, можехме дори да я наречем най-красивата игра, създавана някога. И, донякъде иронично, визията е толкова главозамайващо добра, че реално измества фокуса от всеки друг геймплеен аспект в уравнението, карайки те да играеш не за да изпълниш поредния си ъбджектив или за да проследиш хода на историята, а просто за да видиш следващия смазващ виртуален пейзаж, следващата експлозия, следващото невъзможно плавно движение на Фишър.

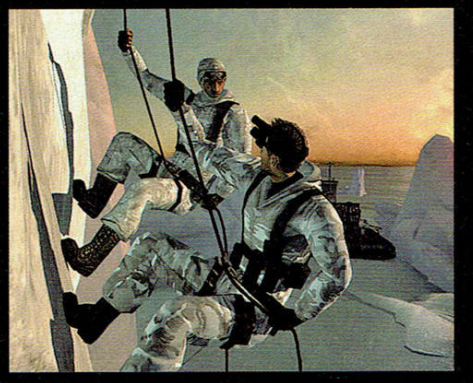
Преди време фрагментът от статията ни за **Oblivion**, в който моят скъп приятел и колега **SHRAiK** разказваше как е гледал залези 15 минути, се превърна в нещо като редакционен лаф и базов сюжетен двигател в първите два-три PROST-а. Но животът се оказа доста подъл и именно аз, който тогава се смях най-много, бях изправен пред ситуация, в която провалих основен мишън ъбджектив и трябваше да преигравам цяло ниво, просто защото останах като вцепенен пред гледката на нощния Шанхай, разкрила се пред очите ми от покрива на небостъргача, в който трябваше да шпионствуваме със Сам. Стоях на едно място, без да намеря сили да помръдна, и просто се оглеждах с виртуалното си алтер его. Гледах обагрилите зимното небе фойерверки, гледах сградите в далечината, гледах трафика по улиците на стотина метра под мен. Чувствах се шибано незначителен, смазан, изгубен в един реален свят, в който някой тъкмо спираше на светофара пред сградата, в който доволна група подпийнали пичове вдигаше наздравици в панорамния ресторант... в който вселената беше спряла да се върти около мен, защото аз бях просто подскачащ наоколо атом, поел на жалката си мисия из пътта на реалността, а



не Героят (TM), заобиколен от NPC-та. Колкото и клишираро да звучи, пич, **Double Agent** не може да се опише. Той трябва да се види.

Още по-хубавото е, че за разлика от повечето нови игри, приели думата "оптимизация" за нецензурна, "Двойният агент" може да ти предложи всичко гореописано на машина от среден за сезона клас, като единственият хардуерен императив е да имаш карта, поддържаща 3.0 шейдъри. Ето това наричам добре свършена работа.

За да отметнем докрай техническата графа – **Double Agent** звучи точно толкова добре, колкото и изглежда. Чуй снежната буря или гражданската война на 5.1 система и ще разбереш за какво ти говоря. Зад микрофона на Сам Фишър отново е чудесният Майкъл Айрънсайд, а саундтракът просто е най-добрият в поредицата до момента. Лошо впечатление правят само един-два саунд бъга, карящи гласовете на героите да се губят в музиката, независимо от настройките в менюто. Което е леко проблемно, предвид липсата на титри.



Солид Сам, трагичният нексткжен стелт герой?

Аре не! Прехвалената (да бе, знам, самият аз я хвалих в превюто, да се еба) нова, по-мрачна и по-тъжна история всъщност се оказва по-скоро негатив. Идеята е добра, но реализацията никаква я няма. Проблемът е, че целият куулнес на мистър Фишър идва точно от тоталния му безчувствен и леден професионализъм. И авторите хем са се опитали да запазят неебателното му поведение, хем са решили да разголят драматично душата му, в резултат на което историята просто изглежда изкуствено. Да не говорим, че наистина добре разгърнатите сюжетни трагедии изискват малко повече старание от едно интро и два-три "тежки" морални избора в рамките на мисиите. Защото **Double Agent** почти няма кът сцени. Емблематичните за поредицата телевизионни репортажи също липсват. В един момент се оказва, че от *Ubi* са превърнали точно играта, рекламирана със силата на историята си, в заглавие, съсредоточено почти изцяло върху отделните мисии. Пък и развръзка в стил "войсоувър на фона на финалните надписи" е малко обидна.

Иначе, за незапознатите, въпросната история започва със смъртта на любимата дъщеря на Сам (която обаче ти познаваш единствено от бонус филмчето към специалното издание на първия **Splinter Cell** и един два-диалога, така че не виждам причина да се трогнеш особено) при някаква нелепа катастрофа. Нашето момче се срива психически и началството подло решава да впрегне асоциалното му поведение в една ъндъркавър мисия в редиците на опасна терористична организация.

Добре, де – за да не съм тотално негативен, съм длъжен да спомена, че последният от споменатите морални избори наистина е смазващ и адски въздействащ. Но нека да не спойлвам.

Може да е къс, ама за сметка на това е мек!

Както споменах и в началото, новото приключение на Сам Фишър е адски приятно, забавно и достъпно. Което е доста трудно да мине като негатив, при положение че си се забавлявал искрено между четири и шест часа. Тънкият момент е, че гореописаните часове не са извадка от времето, в което е забавно – това си е цялото геймплейно време. Което за заглавие от подобен ранг си е направо смях. Да не говорим, че на "normal" трудност умирането е сериозна рядкост – Рибарят е наследил от ексбокския си събрат Мастър Чийф умението да си възстановява щитовете (?!), когато се кротне някъде за известно време, така че вече нямаш здраве, за което да се притесняваш. Това отново е в полза на по-приятния геймплей, знам, но поне малко предизвикателство да имаше. Интерфейсът е абсолютно опростен и е сведен до една лампичка, показваща ти на светофарен принцип – зелено, жълто и червено – до каква степен си видим и вдигаш шум. Инвентарът ти си е практически същият, само дето единственото

нещо, от което ще имаш нужда в него е... пистолетът. За десет мисии, демек – за цялата игра – изключе джаджите, които ми се наложи да използвам по сюжет, светлата ми личност обезвреди една камера и използва нощното виждане два пъти. Предвид безсмъртността на героя ти в повечето случаи просто е далеч по-удачно да се метнеш в мелето и да изколиш обстрелващите те лошковци с ножа си, наместо да се лигавиш с неща от типа на димни гранати и мини.

Това обаче – потретвам се – по никой начин не прави играта лоша, освен ако за теб единственият възможен синоним на "добър" е думата "хардкор".

Новата система от избори също е адски забавна – идеята е, че в **Double Agent** реално работиш и за правителството, и за терористите и поддържаш две отделни графи на престиж за пред тях. Става особено весело, когато – примерно – терористите са те изпратили да взриви някой пътнически кораб, а началството от NSA ти крещи по телефона да спасиш хората. Особено добро попадение са няколкото нива в щаба на JBA (въпросните терористи), когато лошите те оставят да правиш бомби за времеви норматив, а ти трябва да се справиш достатъчно бързо, да изтичаш да измъкнеш важна информация за добрите от някоя забранена зона в щаба и след това да се върнеш при машината за бомби преди да са усетили липсата ти.

При все опростеността си във всички други аспекти, балансирането между добрите и лошите избори е сравнително сложна задача, ако искаш да поддържаш и имиджа си пред JBL и този си пред NSA достатъчно висок.

Тук идва мястото на едно важно уточнение – изненадващо, некст джен версиите на **Double Agent** (за PC и Xbox360), описани в този текст, се различават драстично от презънт джен-версиите (за GC, PS2 и Xbox), за които ще ти разкаже колегата Коралски. Последните видимо компенсират липсата на смазваща визия с доста по-добър геймплей, че и с по-добре поднесена история на всичкото отгоре.

Но за да приключа с моята част, ще ти споделя, че при все всичките неприятни неща, които си казахме, искрено ти препоръчвам този пети пореден **Splinter Cell**, издигащ визията и елементарността в култ. За добро или лошо именно такива ще бъдат много от големите игри от ново поколение. Но както неведъж съм казвал, идеята на една игра е да забавлява – задача, с която и този път Сам се справя брилянтно.

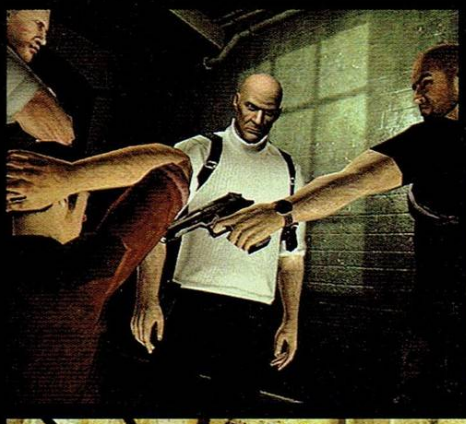
Новият стар Splinter Cell

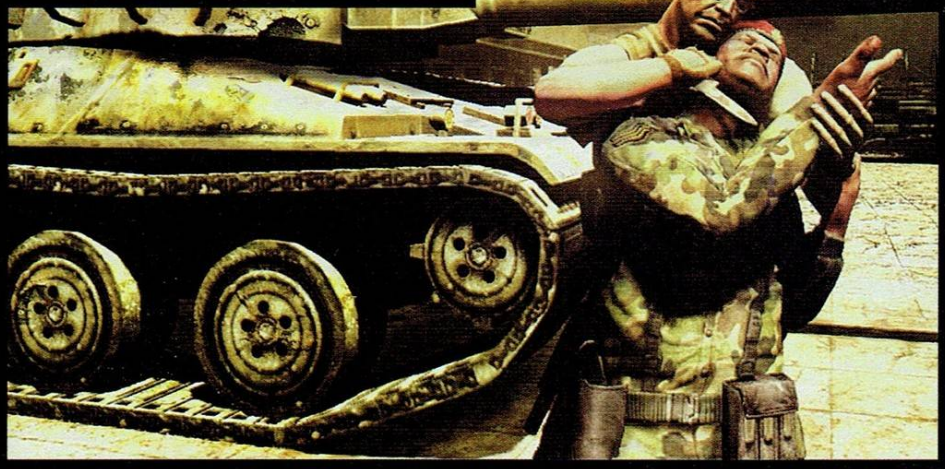
От: Koralsky

След като *Сашо Несъществуващия* нагледно ти обясни колко добре изглежда новият **Splinter Cell** и колко елементарен е като начин на игра, на мен се падна честта с няколко думи да те уверя в обратното. А именно, че визуално **Двойният Агент** е съвсем малко по-добре от **Теорията на Хаоса**, но пък геймплейната му част е в пъти по-богата от това, което е описал *Сашо* в своето описание. И не, тук не става въпрос за някакъв своеобразен конфликт между мен и новия *Главен*, а за маркетинговите решения на любимите ни *Убисофтци*.

Които се състоят в следното – нека дадем на next-gen играчите визия, колкото поеме пресният все още *Xbox360*, и елементарен геймплей, за да се радват новите богаташчета с още по-новите си HD телевизори и прохождащите си претенции да нарекат себе си играчи.

За старите и отявлени почитатели на поредицата те са предвидили версии за конзолните дядовци – *Xbox, PS2* и *GameCube*. Изглеждащи доста погрозно, разбира се, но пък при тях ония, които са отговаряли за игралната част, са пипали много по-внимателно. Така например, проследяването на сюжетната линия във версиите за старите конзоли е осезаемо по-ясно. Само първата мисия при версията на оригиналния *Xbox* е с около час по-дълга от тази за *PC* и *Xbox 360*. Всички стари любими прийоми от **Chaos Theory** са напълно приложими и в новата серия. *Xbox* версията е единствената от всички, която притежава истински кооперативен режим по Lan или интернет. Във версиите за *360* и *PC* по-скоро говорим за кооп с ботове, а в *PS2* сплит-екранът разваля цялото удоволствие.





Камерата в *present-gen* версията е малко по-отдалечена от Сам и това дава на играча доста по-добър поглед на случващото се около него. Структурата на повечето нива е коренно различна при *next* и *present gen* версиите. Хардуерните лимитации обаче не са попречили на Шанхайското студио на *Ubi* да създаде игра за черния кашон, която изглежда по-добре от над 50% от игрите, появили се до момента за **Xbox 360** игрални творения. Вариантите за *GameCube* и *PS2* са позагубили доста графичната прелест на първия *Xbox*, но и те изглеждат изненадващо добре на фона на морално остарелия си хардуер.

В крайна сметка, ако поставяш игралния механизъм пред визията, то неминуемо се запъти към версията за *Xbox* или *PS2*. За по-малко пари ще получиш по-добър геймплей, по-дълга игра и достатъчно качествена визуална част.

8

Отлична

По-добра от: Hitman: Blood Money

По-лоша от: Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Визия: 9
Само на крачка от съвършенството.

Звук: 9
Майкъл Айрънсайд + смазващ саундтрак. Някои дразнещи звукови бъгове, обаче, развалят впечатлението на моменти.

Геймплей: 8
Лек, приятен, ненатоварващ и адски забавен. Но май не искахме точно това от тази игра, а?

Опростеност на некст джен версията: 10!
Нека видим – камера за обезвреждане – 1 брой, моменти, в които съм използвал найт вижъна и другите приставки на очилата – 2 броя, използвани шпионски джаджи извън сюжетните необходимости – 0 броя. Това – за цялата игра. WTF?!

Dark Messiah of Might & Magic

Dark MESSiah...

>**ЖАНР** Third Person Shooter > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** Epic Games > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Microsoft Game Studios > **ПЛАТФОРМИ** PC

> **САЙТ** www.darkmessiahgame.com

Принципно ми се струва изключително удобно да се преборишь за титлата "най-добра игра в жанра", когато наградната стълбичка за победителите събира паяжини от години и хората просто чакат някой да се качи върху нея, за да започнат да ръкопляскат и да раздават медали със златист оттенък.

Иде реч за доста специфичната под-категория на екшъните от първо лице, която ще наречем накратко "фентъзи-екшън-от-първо-лице-с-мечове-брадви-лъкове-и-прочее-оръжия-за-близък-бой-плюс-малко-магии-за-привкус". Реално, ако оставим настрана сериозните ролеви игри, които се играят във фърст търсън перспектива (като **The Elder Scrolls** серията), или ръкопашните проблясъци в заглавия от сорта на **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, **Condemned** или **Peter Jackson's King Kong**, последният сериозен представител на този специфичен под-жанр датира от далечната 1995 година, нарича се **Witch Haven** и е твърде вероятно изобщо да не си го чувал, защото по онова време си играл **Duke Nukem 3D** и първия **Quake**.

Така че да, **Dark Messiah of Might & Magic** е най-добрият фентъзи екшън с хладни оръжия, създаван някога. Че не е грандиозният хит, който всички очаквахме, смятам, е ясно от оценката, но поне е стъпка в правилната посока. При това смела стъпка, защото тази липса на заглавия в жанра никак не е случайна. За екшъните с хладни оръжия, камерата от трето лице винаги е била предпочитана, първо защото комботата винаги са изглеждали по ефектно гледани отстрани и второ – защото в ситуации, когато не разполагаш със сериозни средства за отстрелване на враговете отдалеч и ти се налага да ги допуснеш на една ръка разстояние, е добре да имаш достатъчно ясна видимост какво се случва около теб. В този ред на мисли – от *Arkane Studios* са се справили наистина великолепно с пренасянето на близките схватки в първо лице, като това не само не е отнело от удоволствието, но и го е увеличило неизмеримо много. Усещането за удар е ясно, грубо; схватката е почти интимно преживяване, защото виждаш яростта по лицето на противника си, докато двамата се дебнете в очакване някой да направи фаталната грешка; кръвта – твоя и чужда – плисва в очите ти, когато острието срещне плът; за миг забравяш за всякакви здравни индикатори, светът се замъглява, завъртайки се около вас – дуелиращите се, вкопчени в схватка, от която ще си тръгне само един. Великолепно е! Е, поне в началото...

В добавка, в нито един момент няма да се почувстваш дезориентиран или объркан. При все всички негативи, за които ще си говорим по късно, простата и изчистена система на схватките те кара наистина да се почувстваш бойна машина от първия момент, в който хванеш дръжката на меча си. Превръщаш се в закален на бойното поле воин, който е напълно наясно какво прави и как го прави. И може да се изправи срещу тълпите врагове с арогантната увереност, че е прекарал живота си в сечене на крайници, и битката, която го очаква, е просто поредната мръсна работа, която трябва да свърши.

Усещане, което самосиндикално изгражда основна част от атмосферата на играта.

Историята. Такава в **Dark Messiah** има и това, в общи линии, е най-доброто, което може да се каже за нея. Сюжетната основа е потресаващо плоска и е изтъкана от толкова зверски фентъзи клишета (дори на живо имена), че можеш да се обидиш, задето ти подценяват интелекта по подобен начин. Ти си някакъв безличен пич, чирак на велик магьосник, изпратен да открие един-два тайнствени древни артефакта, без ясна идея защо, по дяволите, трябва да го прави. Единственият по-забавен момент

е свързан с една сексапилна демоница, която се намърдва в тялото ти още в началото и непрекъснато коментира действията ти, прави ти намеци с ясно изразен сексуален характер и те ревнува люто от всеки женски персонаж, мернал се на екран. За разлика от всички останали глупости, на които ще се наслушаш, диалозите на Сарет (оръфляка, чиято роля поемаш) с нея са изключително свежи и забавни. Ефект, допълнително подсилен от факта, че подбраната озвучителка говори с натежалия от фалшива страст глас от специализирано импулсно телефонче, независимо дали коментира пейзажа, дава ти подсказки за решаването на някой пъзел или споделя със Сарет еротичните си фантазии. Останалата част от звука е приятно посредствена, но от *Arkane* явно са били на мнението, че горепосаната концентрация на вербален секс ще те одърви до такава степен, че няма да забележиш останалото.

Визията на играта е добра, но за съжаление **Dark Messiah** е поредното доказателство, че единствено пичовете от *Valve* са способни да творят чудеса със своя **Source**-енджин. Моделите на персонажите са брилянтни, добре раздвижени и адски детайлни, но всичко останало изглежда някак чуждо и изкуствено. Наивно е в ерата на **Oblivion** да пробутваш на хората статична растителност и зле текстурирани дървета с триъгълни листа. И като отворихме дума за **Oblivion** – при все доказаните възможности на Source енджина да представя достатъчно обширни открити пространства, **Dark Messiah** страда от остра липса на мащаб. В играта има прекалено много скучни подземия с безкрайни коридори и смехотворни за заглавие с подобни претенции екстериори – величествен град с една улица и три къщи на кръст, централно пристанище с едно кейче и самотен кораб на него, пренаселен от оркски кланове остров, по-голямата част от който всъщност е пренаселен с голи, отвесни скали, бележещи ясно пътя ти напред. Сякаш всичко, което няма отношение към действието, е било умишлено изрязано от картината. Което е доста дразнещо. Единственото нещо в техническо отношение, оставящо играча с възхитено увисналото чене е физическият модел, който е по хавокски перфектен.

Така неусетно стигаме и до геймплея, който следваше да ни отвинти главите с ебахти и яките схватки и доза свежи, ролеви добавки, които да разнообразят приятно сечта. Или поне за нещо подобно ни намекваше демото, по което точихме възхитени лиги преди месец-два. Сега искам ясно да си спомниш същото това мега-яко демо, с всичките му 15 игрални минути, и да си зададеш сериозно въпроса защо то беше толкова кратко. Правилно, пич – защото **Dark Messiah** успява да задържи своя УАУ ефект точно толкова – колкото да си поиграеш малко с физиката, да усетиш адреналина на схватките, да резнеш някоя оркска главица на каданс, да праснеш един лют бекстаб, да кастнеш едно ефектно изглеждащо файърболче и... да установиш, че това не е само началото на фъна. Това е *целият* фън. И до края на осемте си игрови часа (от **Black** насам не съм се радвал толкова на факта, че някоя игра е толкова кратка) **Dark Messiah** ще те принуди да правиш едно и също. До пълно отегчение. Различни начини за умъртвяване на вразите с помощта на околната среда? Да видим – можеш да бутнеш някой от някъде, да го изриташ срещу стена с шипове (прочее въпросните се срещат толкова често, че по някое време човек неминуемо си задава въпроса чий го дирят в – примерно – трапезарията на богаташко имение) или да събориш нещо върху него. Бойна система? Три удара плюс блок и кадансово фаталити, пълнещо се с времето. Стелт елементи? Имаш един бекстабинг, който можеш да макснеш без проблеми още във втория чаптър и който се изразява в един единствен финишинг муув с кинжалите, който ще ти писне до болка, след като го направиш за десети пореден път. Свежа компенсация в случая е фактът, че можеш да бекстабнеш последния лош преди да е успял да призове дракона, с който по сюжет трябва да се сбиеш на финала и – респективно – не можеш да завършиш играта. Свежичко, а?

Различните пътища на развитие? Единственото полезно умение на асасина е въпросният бекстабинг. Магьосникът е забавен персонаж, но подтискащо неудобният интерфейс прави достатъчно бързото пиене на сини колбички, насред битката и избора на правилните заклинания истинско предизвикателство. А наистина сериозните му магии, плюс крайно необходимото за целта качване на точките мана, изискват колосални количества опит, за да бъдат отключени. В крайна сметка е най-добре да играеш с добрия стар и скучен воин, когото можеш безпроблемно да превърнеш в бойна машина с двадесетината експириънс, получен в първите три-четири чаптъра.

Въпросният експириънс също се добива по доста странен начин – при изпълнението на специфични задачи, а не при убийства. Така никога нямаш ясна идея кога ще получиш следващите си точки и колко ще бъдат те, за да си направиш някакви сметки. Най-големият майтап пък е, че често най-скъпите умения от дървото са и най-безсмислени. Умение за отключване на сандъци при налични в играта общо пет броя такива? Умение, качващо шанса ти за критикъл с колосалните от 2 до 4%?! Хайде нямаше нужда...

В крайна сметка излиза, че **Dark Messiah** може да разчита за продаваемостта си не на някакви неземни геймплейни качества, а на това, че просто няма реална конкуренция. Да, аз мога чистосърдечно да ти я препоръчам заради кръвта и агресията. Но не защото от *Askaron* са сътворили обещаваните ни чудеса, а просто защото на пазара в момента няма друго заглавие, предлагащо ти възможността да обезглавиш озверял орк.

7

Откроява се

Визия: 8
Зверски модели на персонажите, добри ефекти и... почти нищо друго, което да запомниш.

Звук: 6
Досадна музичка, звън на мечове и умилително долнопробно озвучаване. Единственият светъл лъч е мъркащата страстно в главата ти демоница.

Геймплей: 6
В началото бойната система е адски забавна. В последствие обаче ще установиш, че имаш три налични удара, богат набор от безсмислени магии и специални умения и толкова еднообразен геймплей, че чак боли.

Агресия: 7
Насилие, осакатявания, ярост, ясно усещане за сила на удара. Тази игра, при все цялата си долнопробност, си струва да бъде видяна дори и само заради плискащата буквално в очите ти кръв.

MEDIEVAL II: TOTAL WAR

Аз съм смешното подзаглавие, което Орлин не измисли.

>ЖАНР real turn-based strategy **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Creative Assembly **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** SEGA **> ПЛАТФОРМИ** PC

> САЙТ http://www.totalwar.com

Ще започна настоящата статия със страшно признание. С други думи, ефектно ще игнорирам даваните преди дни обещания, че статията за **Медийвъла** ще е спот-он професионална. Възползвайки се от факта, че новите шефчета още не са подхванали рефрена за заменимите кадри, ще запълня мястото, които същите тия нови люде са заделили за възторжено каталогизиране на новите фийчъри на **MTW2**, с една лична и потресаващата драма из моето ежедневие, която може би ще ти обясни защото оценката по-долу не е иначе напълно заслужената девятка.

Аз съм пацифист. Страхопъзльо, с други думи. Насирам се, когато самолетите минават над нас, и най-зрелищната ми физическа конфронтация, след ведрите сбивания в четвърти клас, протече това лято, когато, пиян като казак и потен като селянка след агро-коктейл "жътва и йебън", взех мъдрото решение да се изпикая от стълбите, които водят от варненския плаж към морската градина, върху едно изоставено капанче. Приключвайки с тая важна задача, явно съм си внедрил в главата идеята, че съм Тарзан, и с ефектен скок реших да се приземя на дървената повърхност, станала по стечение на обстоятелства и домакин на изпитите ракии. Тази ми авантюра с гравитацията беше надлежно пресечена от някакъв метален кол и се събудих пет минути по-късно, облян в кръв. Та това ми е било, като цяло, *най-страшното* изживяване. Аз, да повторя, съм отчаян пацифист. Сигурно в момента и ти, и редакторското тяло се чудите каква аджеба е връзката с **Medieval Total War** (*мдаммм – бел. Тялото*)? Отговорът – бивайки пацифист, аз не играя битките. При всяко ново издание на поредицата си пускам една, две или три, разтварям, както си му е реда, уста, вдигам два пръста и прегръщам маминото мушкато, за да поздравя по хипарската графичните нововъведения, и след това се заемам с дипломация, микрониджмънт и интригантство, които са ми по вкуса.

По тази причина ще ми простиш, ако заявя, в две възкъсички изречения, че:

1) Има чудесно нововъведение в графиката, което позволява на всички войничета да изглеждат по коренно различен начин и да ти товарят машината повече.

2) Въведени са много нови единици, които обаче не променят особено драстично геймплейното статукво.

В интерес на истината болшинството промени в **Medieval Total War 2** спрямо римската забежка на *Creative Assembly* са в стратегическата част, което вероятно е отражение и на тенденцията **Total War** серията да се превръща в **Civilization**, поставен между ясните очертания на някаква епоха, значително по-късна от предлаганата от Сид Майер вечност. Практически, играта представлява пренасяне на златната формула на **Rome: Total War** в Средновековието, като по време на тоя процес принципите, залегнали в цялата **Total War** серия, са останали непокътнати, изключая няколко дребни нововъведения, които обаче живо ни интересуват, понеже сами по себе си съставляват причината да изиграеш новото отроче на *Creative Assembly*.

Най-ярката новост е възможността да контролираш два типа поселения: замъци и градове. Градовете са нещо, с което би трябвало да си запознат – генерират солидни приходи, бълват всячески културни бонуси, от време на време кихват и по някоя единица. Замъците, от своя страна, са версия на градовете със строго милитаристичен уклон – не носят доходи, но за сметка на това произвеждат далеч по-широк диапазон от единици и, което е по-важно, завладяването им изисква добре подготвена и екипирана армия с повече от кадърен генерал на чело и идиот зад мишката и клавиатурата, който не цъка auto resolve като обезумял, ами си кове съдбата сам.

Можеш да избираш функцията на новозавладените селища, което те изправя пред една доста интересна стратегическа дилема, а именно – дали да изградиш една военна империя за нула

време, отрупвайки картата на своите владения със замъци, което ще доведе до скорострелен финансов срив и средновековен еквивалент на "Голямата депресия", или да поемеш по утъпкания в предишните серии път към прогреса, минаващ през усиления строеж на градове, събирането на значителни финансови средства и балтавене с неща като религия и технология, рискувайки да дойде денят, в който съседчето ще цъфне с адвансд стрелци, конници и обсадни машини и ще сложи ръка върху цялата тази прелест, носейки на обраслото си лице характерната усмивка на медийвъл тарикат.

В интерес на истината, и двата подхода, заедно с балансирания среден, могат да доведат до краен успех – всичко зависи от уменията на пълководеца/управленеца и дипломатическата ситуация, тоест дисбалансът е избегнат и под 11 гигабайтовото слънце на харда ти има място за всеки.

Като споменах дипломатическата ситуация, се сетих за другата голяма иновация *на Creative Assembly*. В **MTW2**, за разлика от **MTW**, единичката, римокатолическата църква се явява център на всички дипломатически игри, които се разиграват на хубавата три-де карта на Европа в петстотинте години, които обхваща. Поддържането на топли и сърдечни взаимоотношения с Ватикана се явява ключово за оцеляването ти, първо заради възможността благите ти жители да въстанат, която беше налична и в предишното издание, и второ, защото ако остане недоволен, Папата бива така добър да започне да праща инквизитори да избиват генералите и свещениците ти, добряшки подлагайки ги на жестоки мъчения преди това, или – в оптимално кофти случая – да те анатемоса едно хубаво и да обяви Кръстоносен поход срещу теб. В тази ситуация всички католически страни на картата се съюзяват срещу твоята тъмна особа и удържането на позициите е равносилно на опълченски подвиг.

Тук, в името на политическата коректност, съм длъжен да отбележа, че ако играеш с ислямска страна, свещениците ти ще се наричат имами, кръстоносните походи – Джихади, пък Папата става Вселенски мюфтия (едно от тези неща е долна лъжа). Волен Сидеров, за наше огромно фашистко съжаление, не присъства.

Няколко думи и за фракциите, които са задължително нововъведение. При пускане на играта за първи път, ще имаш на разположение само пет (Англия, Свещената римска империя, Франция, Венеция и Испания), като след първото превъртане се отключват останалите 12, сред които има православни братя и ислямски страни, включително Турция, Византия и Русия. Поради наличната възможност по всяко време да се втурнеш да откриваш Новия свят (не го споменах в новостите, понеже, честно казано, не е интеграла част от геймплея и представлява просто откриване на ОЩЕ карта), сред нонплейъбъл расите ще видиш ацтеки и монголци, които можеш да пробваш само в custom battle режим, който пуснах цели шест пъти, за да сбия гореописаните с Русия, в името на историческия реализъм.

Освен с духа на неприкрита селения, тази статия най-вероятно ти е направила впечатление и с хладинката, с която се отнасям към цялата плеяда дребни поправки, които *Creative Assembly* са нанесли върху продукта си. Причината? Няма да го крия, фен съм на поредицата и не съм пропускал заглавие още от Шогуните. И още преди около година, във връзка с **Barbarian Wars** експанжъна, ти споделих, че очаквам следващия сикуъл да бъде нещо доста повече от просто прекрасна игра. Наместо това е запазен курсът към "фифизиране" на поредицата – получаваме поредния add-on, който, вярно, връща **Total War** поредицата в **Medieval** периода, който така или иначе май беше любим на всички, и вярно, добавя някоя и друга нова цивилизация, някоя и друга нова единица и два три tweak-а, но, при цялото ми уважение, двойката в заглавието съвсем не си стои на мястото, предвид факта, че говорим по-скоро за римейк, отколкото за фундаментално нов поглед върху гейминг Средновековието.

И в този ред на мисли – да, **Medieval: Total War 2** е безкрайно добра игра; да, напълно заслужава да краси корицата ни този месец и да, държи короната здраво в пръстите си, но от друга страна е знакова за цялостното състояние не само на *Creative Assembly*, ами и на гейм индустрията – състояние на повтаряне и преповтаряне на остарели концепции, на хибернация и застой на еволюцията. Така че стискай палци до следващия експанжън...

В кеча е гювеча, но в масовките са пържолите с гарнитура

От: AlDim

Колегата Orlinator се е забил здраво в походовата част на **Medieval II**, та аз ще вметна няколко думи относно добре познатите ни **Total War** масовки.

Тези от вас, които гневно са проклинали **Rome** заради недоклателността на ИИ-то, могат да си отдъхнат – обсадата на замъци е бая позакърпена, единиците доста по-рядко се забиват точно там, където не трябва (примерно в стена от копия), и компютърът прилага малко по-разнообразни стратегии. Освен това скоростта на битките е забавена леко, което води до по-адекватен контрол в мултиплейъра. За това помага и подобреният интерфейс, като особено добро впечатление правят доста по-леснодостъпните формации.

Визията също е стабилна крачка напред – терените са много по-реалистични (няма ги любимите ни борчетата-секвои), замъците и градовете наистина приличат на замъци и градове (което прави и битките за тях изключително впечатляващи; превземането на свръх-укрепени цитадели е може би най-бруталното нововъведение в играта!), а и *CA* кажи-речи са си спазили обещанието да разкарат клонираните армии.

Въобще, повечето усилия са отишли не толкова в революционизиране на геймплея, колкото в умерена еволюция и корекция на основните оплаквания на фенове, за да можем да се насладим на един подобър **Total War**.

8

Отлична

Графика - 9
Войничета, които изглеждат различно, че и смазващо добре в добавка.

Звук - 7
Не е нито надъхващ, нито кой знае колко вдъхновяващ, но лъха на професионализъм.

Геймплей - 8
Най-трудно ми беше да дам тази оценка, не за друго, а защото въпреки предъвкването на старото, говорим за едно феноменално добро старо.

Иновация - 4
Помисли си за разликата между Warcraft 2 и 3, примерно, и ще схванеш на кое викаме сикуъл. И за разликата между RTW и MTW2, за да разбереш на кое викаме експанжън.

Smackdown Vs. RAW 2007

Бе в кеча си е гювеча, ама гювечът е постничък тази година...

>ЖАНР кеч-симулатор **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** YUKE'S **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** THQ **> ПЛАТФОРМИ** PS2, PSP, PS3, Xbox 360

> САЙТ http://www.svr2007.com/

Виждали сте го преди, ще го виждате и за в бъдеще. По-здрав от Скалата и не толкова ронлив. По-порнографски от Трите Хикса и със сигурност по-чаровен. Попотаен от Рей Мистерио, но не толкова нисичък. Това е шампионът на тазгодишния **Smackdown vs RAW** – Сашо Суровото!

Ето го и неговият партньор – хетеросексуален, в смисъл на приятел, да не стават обърквания. По-гробовен от Ъндъртейкър, по-разбивач на сърца от Шон Майкълс, по-студен от Стив Остин и със сигурност по-умен от всички горе-изброени – Камен Плескавицата!

Нека героите и носителите на всички възможни титли, включително и тези за най-много поръчани пици за един час и изпиване на промишлени количества течности без да отидат да източат (няма да уточняваме какви, че като заговорим за алкохол и инж. Михайлов роптае), да ви разкажат малко за себе си и за трънливия път към титлата в новия хит на *THQ*.

Сашо: Тази вечер Плескавицата и Суровото ще покажат на всички, които смеят да им се противопоставят, какво означава истински кеч, какво представлява истинското шоу! Ъъъ... Абе, Плескавица, Суровото забелязва, че този ринг е текстуриран доста зле. В промо шотовете обещаваха друго. Да ударя ли едно задушаващо тръшване на *THQ*?

Камен: Плескавицата помни, че онези бяха от 360 версията. Ние сме в плейстейшънската такава, тъй че – трай. Като за презънт-джен – става. При все, че прогресът спрямо предишната серия е толкова минорен, че се забелязва едва след осмата водка. Или то това не е от прогреса?

Онези гадове, програмистчетата, може и да не са си мърдали дебелите гъзове, за да направят нещо относно визията ни, но за компенсация не са си мръднали и пръста, за да вкарат някоя новост спрямо турнирите в предишната част. Колко пъти, пита Плескавицата, *колко пъти* трябва да се боря за една и съща титла. Вече се чувствам като в новата боза на Тони Скот. „Дежа Ву" за тези от вас, които не разполагат с интелекта и общата култура на Плескавицата. Това идва от френски, ама друг път ще го обяснявам.

Сашо: Суровото пък мислеше, че се казва „Дежа Вуй" и идва от женско име и объркано в заглавието на торента „Х". Суровото няма да го дърпа значи.

Камен: Докъде бях стигнал? А, да! Плескавицата не разбира – толкова ли не можеше да се вкарат по-разнообразни турнири. Добре, ясно е, че всичко е по лиценз, не върви да се измислят разни нови работи, ама тези схватки на паркинга и в барове, които присъстваха и в предишната игра – поне те можеха да се разширят малко. Защо няма примерно бой в киното или пък женски бой в кал? Плескавицата би бил фен на последното и би се включвал да довършва вече поваленте дългокраки кечистки със специалните си хватки „задушаването на питона" и „мощното хилти".

Сашо: Хилтито на Суровото поомекна в издание 2007, да ви кажа. Не му е ясно дали са ни такива кечистките във федерацията в момента или програмистите толкова си могат, но тази година женските персонажи изглеждат по-зле и от Грамадата, което силно натъжи Суровото. Нарцистичната му натура беше натъжена и от факта, че грандиозната система за керъктър дженърейшън от нашите изяви в **Smackdown Vs. RAW '06** е драстично обрязана, досущ малко еврейче, и е сведена до доста жалък избор за моделиране на красавец по негов образ и подобие. Наличните екстри, с които можеше да тунинговаш кечиста си, като пернишки Голф, и на които Плескавицата и Суровото се радваха толкова много в предишното си съвместно писмено Разбиване, този път са сведени до извънредно ограничен брой неща. КечОт си остава по-богат в това отношение от повечето актуални ролеви игри, но ние наистина се ядосахме от този даунгрейд.

Камен: 'Бах к'ви сложни думи ползва вече Суровото. От мен ги е научил, трябе да знаете.

Сашо: Специални адмирации (тая си я видех в речника, така че Плескавицата да не се дуе

толкоз) по керъктър дженърейшън темата заслужава единствено подобрената система за режисиране на влизанията (ентрънсите са това, да си имаме уважението; Суровото вече спомена какви са ни кечистките), които този път се радват на по-лесни за използване ъгли на камерата и възможности за задаването на точния момент, в който да се задействат пироефектите. Друг е въпросът, че за подобни прецизни режисьорски прояви си имаме **The Movies**. Това, което интересува Плескавицата и Суровото е боят!

Камен: Тука вече може да стане ясно къде е отишло времето на програметата, мисли Плескавицата. Ама те да не си мислят, че ще отърват кютека заради това. Все пак бойната система е изцяло променена и според Месото... кхъм... таковата, Суровото, тя е много по-лесна и интуитивна. Ние, Плескавицата, обаче не сме напълно съгласни. Бойната система е опростена – факт, който не може да подлежи на дебати.

Сашо: Деба тебе. Що така псуваш Суровото, нали бехме приятели?!

Камен: Абе трай па ти. Ще ти обясня и за тази думичка, като стигнеме "Д"-то в речника. Та за бойната система. За мен тя не е достатъчно улеснена. Наистина повечето от нещата са сведени до натискането на един клавиш и посока, но най-големият проблем от предишната част – таймингът на движенията и особено на измъкванията и контра-ударите, отново е на лице. Да не говорим, че на мен ли така ми се струва, или съм окьоравел от твърде много парни чукове у чутурата, но интерфейсът този път е леко засран от гледна точка на това да ти покаже кога конкретно да натиснеш някой бутон, та да направиш сечено на противника. Докато в предишната игра въпросните подсказки изскачаха с ярки светлини като на циганска сватба, тези тук се губят под лентата с показания колко издръжливост ти остава и подобни глупости. Та от тази гледна точка играта е дори по-трудна. За сметка на това, както споменах, разнообразните хватки и тушове се изпълняват сравнително лесно. Но Суровото ще разкаже повече за това. Той е по мариза, аз съм по интелектуалната част, както се забелеза вече.

Сашо: Суровото е съгласен с Плескавицата, че тази година контра-ударите са по-трудно осъществими и от секса между птеродактили, които Суровото е гледал по Дискавъри, че били изчезващ вид, вписан в Синята книга, демек редко се клецат. Всички останали аспекти на мариза обаче този път минават в графата на все още неясната ми сложна думичка „интуиДивни". Базовата част от кютека е паднала върху десния аналогов стик, с който по-рано можеше само да се перчиш. Идеята е, че като хванеш някой вражески келеш, от онія, които Суровото и Плескавицата пребиват по петима на закуска, можеш да си го разметаш с дясната ръчка. С аналога нагоре, примерно, го вдигаш над главата си и ако искаш да го стовариш злостно у ринга, трябва просто да бутнеш стика надолу. В резултат запаметяването на сложни комбинации от бутони, непосилно за Суровото, е сведена почти до минимум. Добавени са и маса нови свежи движения, като например възможността да мажеш някоя вражеска тиква у въжетата край ринга, да биеш въпросната в ръба на въпросния ринг или да изхвърлиш притежателя на въпросната тиква извън въпросния ринг (не му се отдават на Суровото тези дълги и сложни изречения), да изтръгнеш кабелите на озвучителната система и делово да душиш въпросния забравих-вече-какво с тях. А Суровото смята тези нововъведения за много забавни. Освен това, за разни закостенели индивиди като Плескавицата, е предвидена и опцията да не се занимаваш с новата бойна система и да си пуснеш старата, с познатите контроли. Нали бре, Сръбска Скаро?

Камен: Сръбска Скара, ама печена. Тебе така и не се намери кой да те обработи, ама ще се занимавам с това после. Преди това да кажем на онези, които изтърпеха да ни четат глупостите до тук, за звука. Ми то за него нема какво толкова да се каже. Хеви метъл и руси бабички, дето викат братята в гетото. Музиката отново е брутална, бърза, но особено популярни за нас, музикалните инвалиди, парчета почти нямаше. Интродукциите и това, дето го говорят кечистите в кът-сцените, можете да го чуете вечер по GTV. Пипната работа. Звуците от самата битка обаче са по-скоро скромни и не блестят с някакво разнообразие. Може би защото са заглушени от виковете на тълпата или досадните бърборения на коментаторите, които заслужават да ядат бой повече, отколкото противниците ни на ринга,

Всъщност всичко е заради онея гадове програмистчетата... Абе да ходим да ги сънем тея на пастърма, а, Сурово?

Сашо: Еее, признах те за интелектуалец. Найсетне каза нещо умно. Ае, гудафтънуун, гудивнинг и гуднайт, ние отиваме да маризим. Гарантираме, че след като си поговорим едно хубаво с програмистчетата, **Smackdown Vs. RAW 2008** ще бъде адски добра игра. Или нема да останат програмистчета просто, те си решават.

7

Откроява се!

Визия: 8
Ама на Xbox 360. На презънт джен конзолите е около шестицата.

Звук: 8
Заради автентично звучащите кечисти и добрия саундтрак. Иначе след един час игра пада до 5 благодарение на коментаторите, които говорят едно и също. И вече си чул всичките им реплики по 80 пъти.

Геймплей: 8
Заради коопа и сравнително забавната основна „сюжетна" линия. Ако не бяха осрали керъктър дженерейшъна, щеше да намаже още. Пак имаме Be A Manager Mode, който е все така як, но мамка му, ако искахме да играем класен спортен manager, щяхме да се захванем с СМ.

Даунгрейд: 9
Малко новости, драстично орязване на някои от любимите ни стари екстри, опростяване на бойната система... Ей, чш, THQ-то, къде се изнасяш с тая гузна физиономия, бе?!

Om: **AIDim**

Gears of War

Cry 'Havoc' and let slip the Gears of War!

>ЖАНР Third Person Shooter **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Epic Games **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Microsoft Game Studios **> ПЛАТФОРМИ** X360

> САЙТ www.gearsofwar.com

Кой не знае **Gears of War**, кой не е слушал за него? Играта, която се предполага да продава *Xbox*-и, да препъне *PS3* на старт линията, а защо не и да задмине **Halo** по популярност (ако това въобще е възможно). Играта, която да покаже на масите, че *Epic* все още са способни да сътворят нещо различно от **Unreal Tournament**, нещо, съизмеримо с революционния за времето си single player от първия **Unreal**.

Което веднага ни довежда до въпроса за един милион долара: оправдаха ли се космическите предварителни очаквания или **Gears** е поредното творение на гейм индустрията издигнато до небесата от хайпа, само за да се срине с гръм и трясък? Ако следите цунамито от суперлативи надигнало се в специализираната преса през последните седмици, сигурно вече знаете отговора, но все пак да повторя за неразбралите: най-после дочакахме първата наистина тотално смазваща игра за *Xbox 360* (а и за новото поколение конзоли като цяло, при положение че конкуренцията на *Microsoft* едва прохожда).

Пуцалка от чист вид, която нахлува с гръм и трясък в застоялия жанр на шуутърите и собственоръчно го революционизира с няколко наглед прости, но гениални решения.

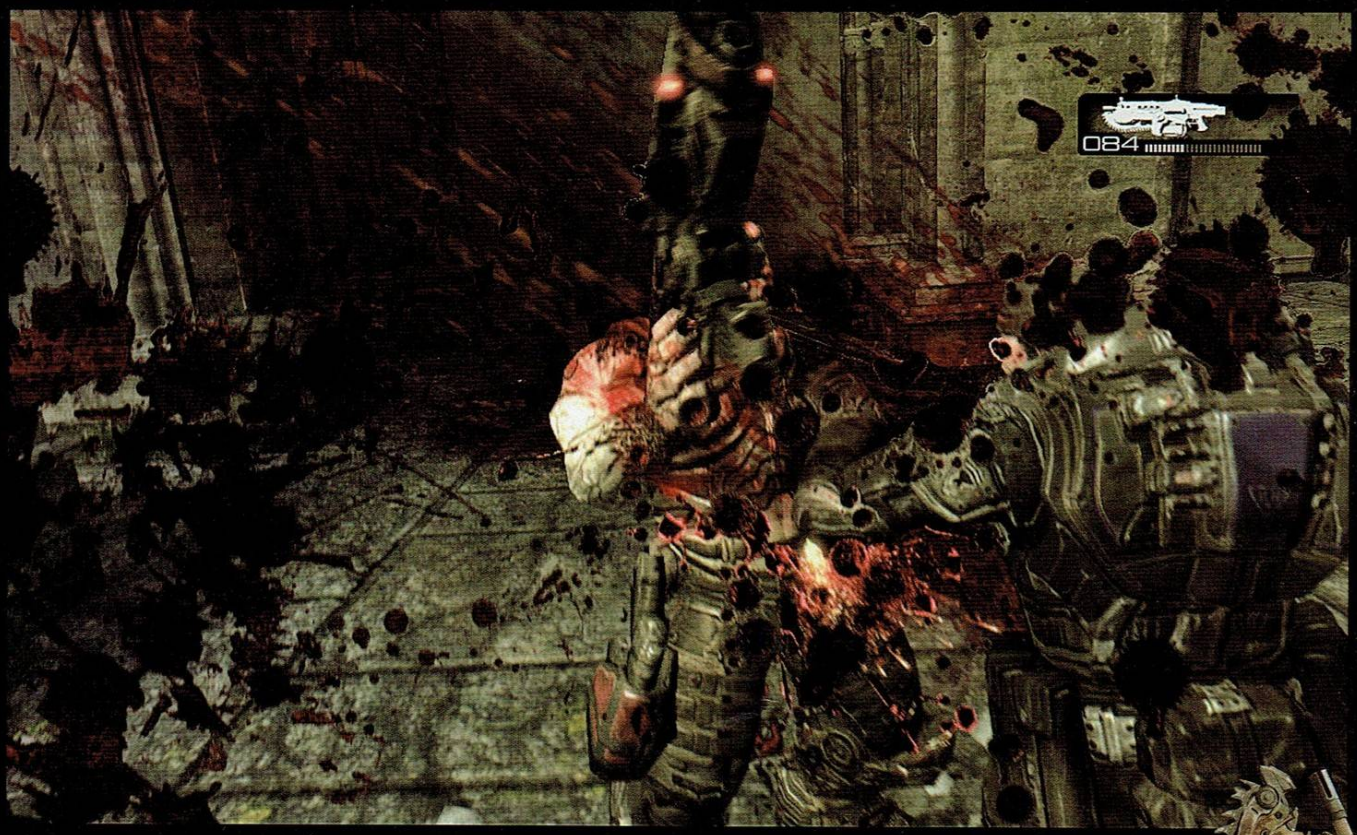
Emergence Day

Да караме подред. Старите кучета в Уъркшопа винаги са твърдели, че се започва от историята, така че няма да се противопоставям на дългогодишната традиция. Нека видим за какво става въпрос (най-прилежно разлиствам упътването, където на половин страничка е скътана повече сюжетна информация, отколкото получаваме в цялата игра): The Locust, някаква си подземна орда (общо взето мязаща на познатите на всички ни мутанти, нагрухани с повечко тестостерон от необходимото) излиза на повърхността на планетата Сера и бързо-бързо превръща просперериращите ѝ човешки градове в пост-апокалиптичен пейзаж, силно напомнящ за комбинация между **Fallout** и **Матрицата**. За последното допринасят и самите хора, които дружно решават, че, вместо да оставят грозните завоеватели да се настанят на метеното като варварчета в Рим, е по-добре да унищожат всичко с химически оръжия и орбитални лъчи. Сметките им обаче излизат криви - локустите успяват да се скрият в подземните си пещери и скоро възобновяват атаките си. Отчаяни, оцелелите хора се събират за последен бран на леснозащитимото плато Джакинто. Тук се намесва главният герой, Маркус Финикс (войник от съпротивата с терминаторско телосложение и каменно изражение), който, в неуспешен опит да спаси баща си при нахлуване на ордата в Джакинто, нарушава заповеди и е осъден на 40 години затвор. За негов късмет мутантоподобните не си поплюват и когато 14 години по-късно достигат досами уютната му килийка, старото му дебеловрато приятелче Дом идва с предложение за нови бойни подвизи, заедно с останалите, също толкова дебеловрати войни, известни като "Gears". Оттам нататък сюжетът се свежда основно до приказки за разни резонатори, с които да се изгради карта на подземните тунели на Locust и тук-таме намеци за потенциална епична история, която ще се развихри в неизбежния **Gears of War 2**, ама още ѝ е рано.

Краят на "run & gun"

Историята на **Gears** може да не е някакъв шедьовър, но за сметка на това не дразни с излишни претенции и служи като съвсем приличен фон за смазващите битки, които доста успешно симулират истински престрелки. Оцеляването на планетата Сера зависи най-вече от използването на прикритие. Бързо ще се научите да гледате на отворените пространства не като на терен, където да подскачате и стрейфвате с безмерна бодрост, а като на място, където дебнещите врагове могат да ви разпарчетосат както си искат. Всевъзможните обекти, били те коли, барикади или колони, пък ще се превърнат в най-добрите ви приятели. И дори прикрити, ако си покажете главата прекалено дълго докато пуцате, все ще се намери някой желаещ да ви я пръсне. Затова, често е добре да редувате прицелването със стрелбата на сляпо (при която нямате мерник, но сеете куршуми показвайки единствено оръжието си). Механиката на играта е толкова различна от стандартните шуутъри, че, ако изключим плонжовете, скачането въобще е премахнато като ненужна опция!

Има стотици начини, по които нововъведенията е можело да бъдат оплескани с неправилна имплементация на управлението, но *Epic* са намерили прости и интуитивни решения за повечето проблеми. Дори човек като мен, който недолюбва да играе шуутъри с конзолен контролер, остана предоволен. Използвани са повечето настройки, познати ни от други игри в жанра, но всичко е направено максимално удобно, с перфектна калибрация на стиковете, интуитивна система за прицелване и (почти) безпроблемна добавка на прикриването и кълцането с резачка. Казах "почти", защото А-бутонът практически се използва за половината функции (от притичване и прескачане на препятствия до прикриване) и нерядко се случва в някой по-напечен момент Маркус да се лепне за близката стена, вместо да плонжира настрани от вражеския огън, което, както се досещате, обикновено има фатални последици. Същевременно, употребата на резачка (със задържане на В-бутон) изисква немалко тренировка, тъй като левият стик си променя фукнцията от въртене/стрейф на вър-



вене/оглеждане и невинаги е лесно да се улучи гад, втурнал се да търчи към нашия човек насред бясна престрелка. Освен това локустите не се свенят да раздават куршуми и здрави юмруци, с които по бързата процедура спират резачката и тя трябва да се пуска наново. Но ако се научите как да не ставате жертва на малките недостатъци и привикнете към необичайните за жанра новости, ще можете да се потопите в играта без да берете грижи за управлението и ще се справяте не по-зле отколкото с клавиатура и мишка.

"Fight through the pain!"

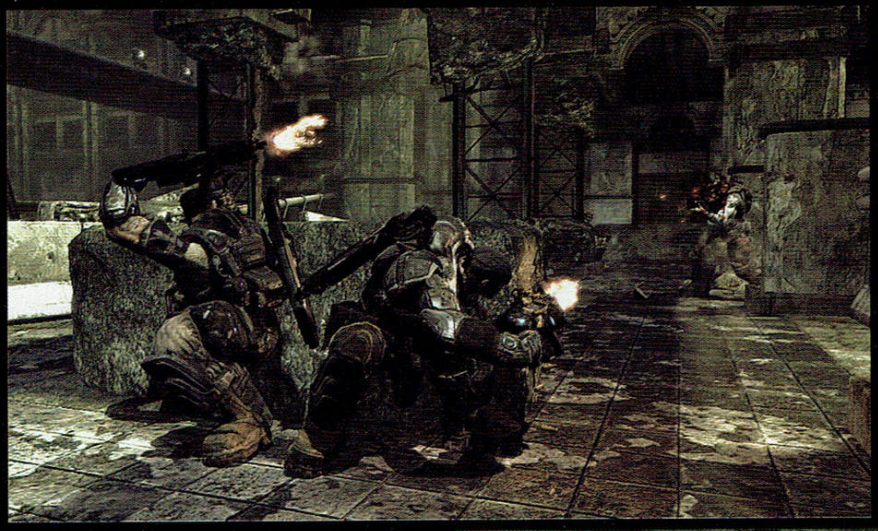
В сингъла яките момчета в отделението на Маркус доста често се бутат там, където не трябва, вместо да си стоят в безопасност зад прикритието и съответно постоянно го отнасят. Дори раздаването на заповеди не помага особено. Добрата новина е че с малки изключения (примерно, когато разярен Berserker тръгне да ги гази) са практически безсмъртни. Ако паднат, или трябва да отидеш до тях и да ги съживиш с 'X', или те сами ще се надигнат като измрат всички гадове в околността. Това премахва потенциален дразнител от играта, но същевременно води до някои откровено комични сцени. Примерно, има едни много лоши птички (kryll), които за секунди могат да накълцат на парчета всичко вървящо в тъмнината (включително и неблагоразумни лошковци, пробващи се да притичат бързо към позицията на Маркус). Многократно ми се случваше Дом да напусне осветените райони и да влезе в някакъв луд loop, в който птичките го убиват сума пъти, докато се добере до крайната си цел. Още по-забавно стана, когато малко по-нататък в същото ниво играта реши, че след безбройните подобни сцени той все пак трябва да умре окончателно при следващото втурване в мрака. Всъщност Дом (който върви заедно с Маркус през по-голямата част от играта) вероятно е съществото, създаващо най-много комедия в **Gears of War**, до голяма степен благодарение на ИИ-то. Върхът беше, когато си науми, че трябва да мине през някаква препречена врата и почна упорито да се блъска в нея. Въобще, ИИ-то в играта има моментни проблясъци, особено що се отнася до тактика на вразите, но определено не е от най-силните й страни.

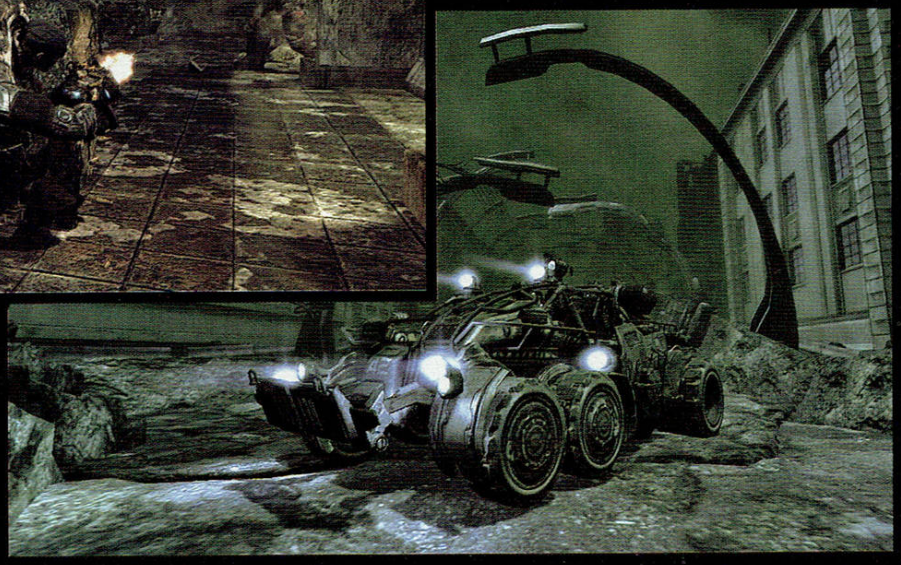
Иначе **Gears** е доста брутален дори на средна (hardcore) трудност и логото му - зловещ червен череп - ще ви стане болезнено познато до края на играта. За разлика от безсмъртните си съекипници, Маркус умира лесно и окончателно, което често ще ви кара да проклинате нарядко сложените чекпойнтове. В кооперативката обаче нещата стоят доста по-различно. Ако попаднеш на адекватен партньор, прекарването е по-пълноценно и се избягва постоянното рилоудване, защото можете да се съживявате взаимно. Основното изключение са моментите, в които поемете по различни пътища - тогава смъртта е окончателна. Но, дори и да води до повече преиграване на някои сцени, идеята да се разделят играчите разчупва дизайна на нивата.

Versus

За съжаление кампанията на **Gears** е бая кратичка – вероятно ще успеете да я минете за има-няма 10 часа. Но когато ви писне, винаги можете да се си пуснете един кооперативен deathmatch с до 8 човека. На разположение имате три доста приличащи си режима: Warzone, Execution и Assassination. Първият е стандартна работа - отборът, който избие противниците печели. Execution е доста подобен, с едната разлика, че като паднат, играчите могат се съживяват сами след определено време. Assassination се различава най-много - всеки отбор има лидер и се старае да убие противниковия такъв. Във всичките режими мултиплейърът е голямо надиграване, което на моменти е доста смешно и нереалистично в сравнение с кампанията (особено когато няколко души почнат да тичкат един около друг в опити я да си бучнат някоя граната, я да клъцнат някой с резачката), но при всички положения е крайно забавен и дава интересна алтернатива на това, с което сме свикнали в традиционните шуутъри. Засега нещата са в доста ранен стадий и няма много добри играчи, но нищо чудно **Gears** да се превърне в един от най-популярните мултиплейър хитове за *Xbox 360*.

Разбира се, един шуутър е нищо без подходящо снаряжение. На разположение е интересна и разнообразна селекция от оръжия, повечето от които имат широко приложение. Едновременно могат да се носят четири от тях (две големи, пистолет и граната), като в мултиплейъра играчите започват с автомат, помпа, слабичкия Snub pistol и димка. Автоматът (Lancer Assault Rifle) определено е всеобщият любимец, защото, освен да пълни вразите с куршуми от средно разстояние, разполага и с вече споменатата прикачена резачка, с която може да ги разполвя-





ва по особено груб начин, буквално оплисквайки екрана с кръв! Останалите оръжия са: що-годе посредствено полуавтоматично пушкало, по-мощен пистолет, снайпер, граната, rocket launcher, който се използва подобно на алтернативната стрелба на flak cannon-а от **Unreal**, Hammer of Dawn (еквивалент на Ion Painter-а) и второто ми най-любимо оръжие – torque bow, изстрелващ гранати, които се забиват във врага и две секунди по-късно го пръсват на парчета по особено вдъхновяващ начин. Една от най-готините идеи в играта е че оръжията, ползващи муниции могат да се презареждат значително по-бързо, ако натиснете бутона повторно в правилния момент. За перфектно изпълнение даже получавате временен бонус към щетите. Разбира се има и уловка - ако объркате таймингa, Маркус (или с когото там играете) почва да проклина и да блъска припряно пълнителя и сума време стои беззащитен.

Звуци и гледки

Ето че статията вече наближава края си, а още не съм отделил внимание на един от най-явните и разтръбявани из пресата аспекти на

Визия: 9
Тук-там има някоя треска за дялане и фреймрейтът пада по време на кътсцените, но като цяло визията на Gears е повече от смазваща

Звук: 10
Озвучаването е изключително качествено и музиката ме кара да точа лиги в очакване на евентуален саундтрак, който да слушам отделно

Геймплей: 9
Чист, брутален и иновативен екшън с прекрасни оръжия – какво повече може да се желае от един шуутър?

Изкуствен интелект: 7
Може би най-слабото място на Gears. На моменти ще се наслаждиш на впечатляващи тактически решения, в други ще станеш свидетел на откровени идиотии.

играта – жестоката визия. Въпреки че не е чак толкова впечатляваща технически, колкото я изкарваха на предварителните филмчета и скрийнове (нерядко се забелязва някоя учудващо нискодетайлна текстура или очеизбождащ ръб, а и почти липсват динамичните сенки познати ни от игри като **FEAR** и **Doom 3**), цялостният визуален дизайн е просто гениален. Да, за първи път дочакахме next-gen игра, която използва *точните* неща, на *точните* места и *точно* колкото трябва. Няма ги отвратителните свръхярки HDR-и и bloom-ове, няма ги прекомерните blur-ове, няма ги пластмасовите normal и bump map-ове. Прибавете това към невероятни локации с огромни открити пространства, наситени с реалистични архитектурни останки и природни картини и получавате игра с постапокалиптична атмосфера и визуално внушение, каквито никога не сте виждали. Нерядко се спирах само, за да се насладя я на проливния дъжд в гората, я на течащите потоци из гигантските пещери на Locust, я на зашеметяващия пейзаж, през който прехвърча влаковата композиция в края на играта. Всъщност, нищо чудно точно заради това мое прекалено вглеждане да забелязвах и тук-таме намиращите се по-нелицеприятни подробности, които изглеждаха още по-явни насред цялата обща красота. Основната ми критика за визията е че, за съжаление, не са я оптимизирали достатъчно. По време на геймплея почти няма забавяне (освен при някоя близка експлозия на граната), но кътсцените тежат много и често слизат до неприемливо ниски кадри. Няколко даже са пуснати като филмчета вместо да се рендват в реално време. Причината за това едва ли е в недостатъчна мощ на конзолата. Самите *Epic* обясняваха в скорошно интервю, че засега новият **Unreal** енджин не използва допълнителните core-ове на процесора пълноценно и истинският потенциал на *Xbox 360* тепърва предстои да бъде отключен. Също така не ми се вярва CliffyB и компания да не са си свършили работата като хората. Като се имат предвид бъговете с ИИ-то, пускането на **Gears** точно преди премиерата на *PS3* и това, че веднага искаше да си инсталира update, най-вероятно ми се струва, че *Microsoft* са пришпорили нещата повечко, отколкото е трябвало.

Звукът е не по-малко впечатляващ от визията. Персонажите може да не са нещо кой знае какво, но са озвучени много професионално и е удоволствие да слушаш войнишките им диалози (каквото и да говорят в тях) и глуповатите им шеги. На лице е и станалият стандартен от **Halo** насам "женски глас, който казва какво трябва да се прави" (ех, накъде е тръгнал светът, да се водим по женски акъл!). Зверчетата пък са снабдени с подобаващ репертоар от дълбокогласно боботене на развален английски (един съвет, чуете ли Boomer да казва "Boom!" – залягайте!) до пронизващи крясъци и заплашителен шепот. Ефектите са сред най-добрите, които съм чувал, и превръщат битките в истински адреналинов оргазъм. Комбинацията от ръмжаща резачка, раздираща се плът и яростни викове е перфектният аудио фон за обилно плискащите се кървища, които споменах по-горе. Но дори всичките тези суперлативи бледнеят в сравнение с музиката, вариираща от епични оркестрални изпълнения доста напомнящи на любимия ми Basil Poledouris (**Robocop**, **Starship Troopers**), до тихичък амбиент, подхождащ на атмосферата из потъмните и закътани ъгълчета. Едно е сигурно – ушите ви няма да се оплакват нито за миг!

Какво ли остана да ви кажа като заключение... Знам, че *Xbox 360* все още е рядкост в България и минава за адски скъпо забавление, но се надявам, че, рано или късно, много от вас ще успеят да се докоснат до тази толкова брилянтна игра (може би дори на PC, ако плъзналият наскоро слух се окаже верен). Както и че тя няма да остане самотна и скоро конзолата на *Microsoft* ще се насити с още много заглавия от нейната класа.

Но каквото и да стане, едно е сигурно – **Gears of War 2** няма как да ни се размине!

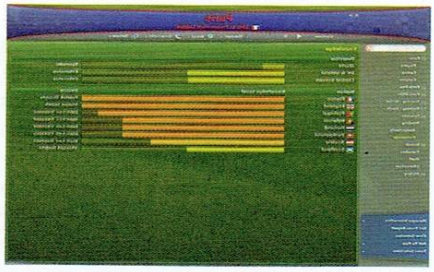
FOOTBALL MANAGER 2007

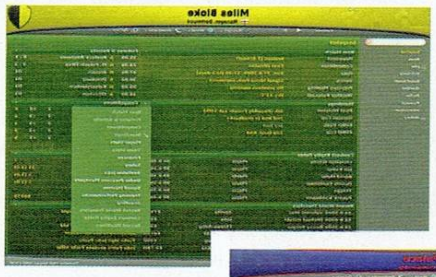
Игра за една религия или една игра-религия?

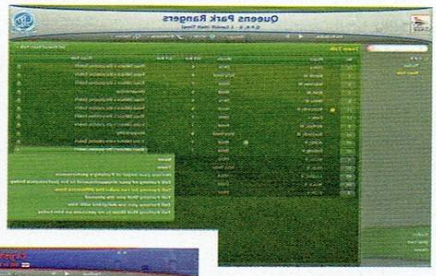
>ЖАНР спортен сим **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** SI Games **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** SEGA **> СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ** P1.2GhZ, 256 MB RAM, 1GB HDD

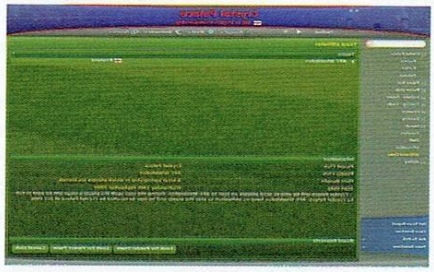
> САЙТ http://www.sigames.com

Футбол. Двадесет и двама потни и мускулести мъже с невероятно завишени заплати подритват кожена топка по безсрамно добре поддържана морава в продължение на деветдесет минути. Игра, която в своята основа е напълно безсмислена, а за страничния непосветен наблюдател – и скучна до болка, тъй като пиковите моменти настъпват два, три, най-много четири пъти на мач. Иначе – наглият отговор на двадесетото столетие на ницшевото "Gott ist tot". Точка, в която модерният атеист се блъска с главата напред в измислената от самия него религия. Футбол. Милиони дебели, слаби, богати, бедни, красиви, грозни, умни или глупави мъже подскачат като малки дечица пред телевизионен екран, страдат и се радват, плачат и се смеят, всичко това – заради динамиката на отношението "гол-линия – топка". С други думи, футбол, най-великата игра, измисляна някога.









Football Manager. Играта, която успява да надене на тази религия оковите на числата, да представи 99 процента от титаничния ѝ космос в своя един диск и след това да залепи вярващите пред монитора за дни, седмици, месеци, години. След цяло десетилетие игра на **Football Manager**, най-сетне започва да ми просветва, че сама по себе си това е куха игра с кошмарна графика, лош звук и тежък, неразгадаем интерфейс. Само че успява в празниците, които зейват, да натъпче емоцията на футбола и в момента, в който гореспоменатите числа бъдат изхвърлени на виртуалния стадион, където двадесет и две потни, мускулести и надценени ЦВЕТНИ КРЪЧЕТА ритат едно по-малко бяло такова, тогава цялото безсмислено щастие, целият фурор, който заобикаля футбола, си идва на място.

Горните неструктурирани високопарни приказки бяха нещо, което отдавна се опитвах да събера на хартия, вместо просто да хъкам и мъкам безсилно, опитвайки се да обясня защо **Football Manager** е гейминг мастодонт. Сега от мен се очаква да ти кажа защо **Football Manager** 2007 е хитова игра. Отговорът – защото виртуалната проекция на футболната система вече подозрително започва да изглежда истинска. Добавените възможности на пръв поглед изглеждат малки. Скаутингът, най-вече, който преди не играеше кой знае каква роля и просто се влизаше във форуми, където имаше дълги списъци с играчи, които ти държиш да притежаваш. Сега обаче *трябва* да се занимаваш с проучване на чуждите трансферни пазари, а скаутите ти винаги идват със знания само за няколко страни, обикновено от един регион, така че трябва да наемаш повечко, за да си сигурен, че никога нестигащият бюджет е изразходен по предназначение. В същото време, можеш да си изградиш и мрежа от сателитни клубове или сам да станеш сателит на някого, като това, освен че увеличава knowledge-а ти в съответния регион, ти дава и различни бонуси, като приоритетна позиция при закупуването на играч от сателита, избягване на законодателството, свързано с разрешителните за работа в Обединеното кралство, или просто втори Б отбор, в който да тренират юноши.

Тази променена система придава нова насока на геймплея – вместо да се стремиш към развитието чрез безцелно кликане из южноамериканските лиги в търсене на новия Марадона, можеш напълно да се съсредоточиш върху собствения си отбор, докато скаутите търчат и ти изготвят просторни (сериозно, по една страница са) доклади за младите таланти и застаряващи бивши звезди, които за жълти стотинки биха се присъединили към твоя отбор. В същото време те поощрява да изградиш екипа си внимателно, за да си сигурен, че списъкът ти с трансферни цели е адекватен и че новия Роналдиньо няма да се окаже второто пришествие на Гонзо™.

За съжаление мястото ми е силно ограничено и не мога да се впусна в дълбоки анализи на туиковете в медийната система и самия двуизмерен енджин на играта. Мога само да ти кажа, че подзаглавието за минало-годишното издание – "хероин за геймъри" – трябва да бъде ъпдейтнато малко. **FM** вече е кокаин на народна цена и те съветвам с кръвясали наркомански очи да се заемеш с него. Ще се видим от другата страна...

По-добра от:
Championship manager 2007
Поле

9

Шедьовър

Графика - N/A
Никога не е имало, освен ако не броиш кръчетата по стадиона за графика.

Звук - 8
Запалянковците реват напълно достоверно и в съответствие с посоката на играта. Това, дет се вика, е най-важно.

Геймплей - 10
Добър до степен, в която е опасен за живота.

Емоция - 10
Когато някой избие удар на твой нападател от гол-линията, ще строиш клавиатурата от яд; когато спечелиш трофей, ще събудиш квартала с радостно-пиянските си крясъци.

Om: **Koralsky**

Call of Duty 3

Анатема за силата на комерса.

>ЖАНР FPS **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Treyarch **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Activision **> ПЛАТФОРМИ** PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, Wii

> САЙТ http://www.callofduty3.com/

Войната винаги е вземала в еднаква степен облага, посредством данък и от мъжете, и от жените. Само че на първите обикновено взема от собствената им кръв, а от другите – техните сълзи. Горното уравнение в днешно време звучи по абсолютния начин, като към него обаче е необходимо да прибавим и следната добавка – данъкът, който плащат играчите, се измерва в безконечно количество финикийски знаци. Не съм си водил точни изчисления, но заглавията, посветени на Втората Световна Война, през последните осемдевет години при всички положения наброяват бройката на средната моментна работна заплата у нас. Предполагам никого не е учудил фактът, че трима от най-силните публишъри в днешно време изградиха три много силни военни франчайза, от които нови серии в момента се появяват по-често дори от протагониста на честите продължения – **Fifa Soccer**. **Brother in Arms** на *Ubi Soft*, **Medal of Honor** на *Electronic Arts*, както и **Call of Duty** на *Activision*, се радват на огромна популярност, продавайки се в милиони екземпляри на почти всяка известна нам игрална платформа. Разликите в отделните серии почти винаги са били малки – изразяващи се най-вече в промяна на графичната част, но не и на соге геймплея. И трите са шутъри от първо лице. И трите по закон излизат за почти всяка модерна за времето си платформа. Само един от тези франчайзи обаче е започнал своето съществуване на *PC* – **Call of Duty**.

Call for help!

Въпреки целенасочено търсената от нас мултиплатформена насоченост на списанието, в същността си то все още остава основно *PC* ориентирано издание. Като такова, то винаги е гледало на всяка новоизлязла игра като на *PC* такава, и едва след това е поглеждало към нейния конзолен събрат. Е, бога ми, никога не сме очаквали, че третата серия на **Call of Duty** ще се появи едновременно за цели пет плаформи, и нито една от тях няма да носи логото на любимото ти абревиатурно съкращение – *PC*. Не знаем какви точно са причините от *Activision* да прескочат персоналния компютър и да пуснат новата си игра за първия *Xbox* или *Wii*, но подобен прецедент преди няколко години бе абсолютно немислим. И този факт сам по себе си въобще не говори добре за бъдещето на *PC* геймминга.

След като прегазих откровено лесния трети **Зов на Дълга**, съм повече от убеден, че има някаква конспирация спрямо *PC* геймминга – играта е почти точно копие на **Call of Duty 2**, която от своя страна беше един от най-големите хитове за персонални компютри за миналата година. По-дяволите, в момента пред мен стои брой на *PC Gamer* с корица на **COD2**. И ако смяташ, че причината за неналичие на *PC* версия на **Call of Duty 3** може би се състои във факта, че дивелъпърът този път не е *Infinity Ward*, а *Treyarch*, то сме длъжни да те предупредим, че преди няколко дни изтече информация, загатваща, че следващото **Call of Duty – COD4** ще се разработва от *Инфинити* и ще бъде предназначено *само* за *Xbox 360* и *PLAYSTATION 3*. Подсъдимо. Особено като се има предвид елементарния преход при портването на дадено заглавие от *Xbox 360* за *PC* посредством *XNA*.

Силно искаме да вярваме, че подобни престъпления спрямо целокупния компютърен народ ще бъдат все по-рядко срещано явление, но пазарните тенденции за съжаление ни навеждат на мисълта, че лошото тепърва предстои. Ще видим.

Та, да погледнем какво изпуска *PC* играчът? Ако трябва да бъда по-краен – изпуска поредния add-on към **Call of Duty 2**. Същият леко дообработен енджин, абсолютно същата структура на игра плюс няколко толкова бегло вмъкнати нови геймплейни елемента (нуждата от различни комбинации при поставяне на експлозив), че ако не беше наблегнато повечко на тъмно кафеникавите форми, разликата между двете игри щеше да бъде направо нулева.

Каквато е разликата между изкуствения

Ново дваасе

От: dooty

Аз като един типичен PC играч (който не че е настроен негативно към конзолите, просто е абсолютен инат. Последното е синоним на "ръб".) също останах леко учуден, че третата част на **CoD** няма да мога да си я играя с клавиатура и мишле, както съм си свикнал. Че поредицата загатна за деградаторския си уклон още преди година е всеизвестен факт, но аз дори и с адски клишираната, скриптирана и комерсиална двойка се забавлявах. И по приятно стечение на обстоятелствата се оказа, че именно когато ревюираното тук заглавие вижда бял свят в хола ми се помещава един Xbox, тъй че просто нямаше как да устоя на изкушението да си похабя още малко и бездруго крайно изтърканите напоследък нерви.

Може би от играч като мен, на първо място се очаква да споделя как стоят нещата с управлението на играта, тъй като със сигурност повечето PC геймъри се питат именно това. Ами страда си от типичните за падовете проблеми, но в интерес на истината е един от малкото попадали ми максимално user friendly шуутъри що се отнася до падов контрол. Разбира се, това се дължи до голяма степен и на праволинейния и скриптиран геймплей, тъй като особено динамични престрелки, където да усетиш липсата на прецизната мишка, реално няма да срещнеш. Има добри моменти, факт, но в повечето случаи просто ще стоиш приклекнал зад поредното прикритие и ще отстрелваш швабите в абсолютно спокойствие, когато времето за прицелване е на твоя страна.

Заговаряйки за геймплея, то нещата лично според мен продължават на зле в поредицата. Не на по-зле от втората част, но най-малкото на същото ниво, което хич не заслужава потупване по рамото, ами по-скоро шут в седалищната част. Просто взе да писва, пичове. И изобщо не говоря за тематиката за Втората Световна, ами за механиката и концепцията на играта като цяло.

В крайна сметка май съм по-скоро разочарован от играта и то не заради контролера и ниската резолюция, просто **CoD** тъпче на едно място и ако номерът някак мина при втората част, то тук вече предизвиква неодобрително повдигане на вежди.

интелект на **Call of Duty 2** и **Call of Duty 3**. Сега, сама по себе си, **COD2** не беше лоша игра. Нарекохме я дори добра. Но година по-късно отново ни я предоставят същата и ние не можем да не изревем на умряло, че трябва да плащаме пълната цена за миналогодишно заглавие с нови нива. Пишем на играта седем обаче, защото ако не си играл **COD2**, **COD3**, тя при всички положения ще ти се стори забавна.

Кинематографизмът е достигнал нови измерения – направо си участваш във военен филм, и то доста качествен такъв. Озвучаването бележи епохално развитие – звукът от всеки изстрел е 100% прецизен (ако се вярва на Господаря на Оръжията – *MrAK*, а на него принципно му се вярва, 'щото иначе едно хедчотче и си до там). Това придава абсолютно реална атмосфера. Ако разполагаш и с реален хардуер, който може да ти я предостави де. Графичната машина, както вече нееднократно споменахме, е същата. Леко дообогатена с някой нов светлинен ефект. С някоя нова текстура, но в общи линии ще видиш същото, като миналата година, но с още по-смразяващо добър framerate. За нас той е нещото, което придава на заглавието висока играемост. Сторито се проследява посредством кът-сцени, които са изключително безинтересни, но за сметка на това – непрекъсваеми. И трябва да се гледат всеки път, когато стартираш записаната си игра.

Call for Quit...

Войната е първопричина за всички беди и злини, бездънен океан, поглъщащ всичко без различка. От войната загива всичко красиво, всичко здраво гине, всичко трайно се руши, всичко прекрасно и полезно се унищожава, всичко сладко става горчиво. В този ред на мисли комерсът е първопричина за всички бози, наводнили пазара през последната декада. Ние боза обичаме, но не и претоплена. Това, което ще ти препоръчаме, е да осъзнаеш третия си **Зов на Дълга**, само ако избереш по-евтината му версия за *PS2* и *Xbox*. Съдържанието е едно и също за всички платформи, а разликата в графично отношение не е чак толкова голяма. И дано нещата при четвърта част се попроменят малко, защото всички ние усещаме, че може и да не откликнем на него...

7

По-добра от: Medal of Honor: Pacific Assault

По-лоша от: Call of Duty

Откроява се

Визия: 8
Леко подобрена графика, но като цяло оставя усещането за миналогодишната игра. Изненадващо добре изглеждащи версии за старите конзоли.

Звук: 9
Почти съвършен.

Геймплей: 7
COD2 на стероиди. Приятен за игра, кратък и лесен. Нужна е промяна.

Онлайн: 7
Разправят, че било невероятно изживяване. За съжаление ланчето, което спретнахме с Дишков, не ни увери в същото.

Om: **Whisper**

Neverwinter Nights 2

>ЖАНР Hardcore RPG **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Obsidian/Bioware **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Atari **> ПЛАТФОРМИ** PC

> САЙТ www.atari.com/nwn2

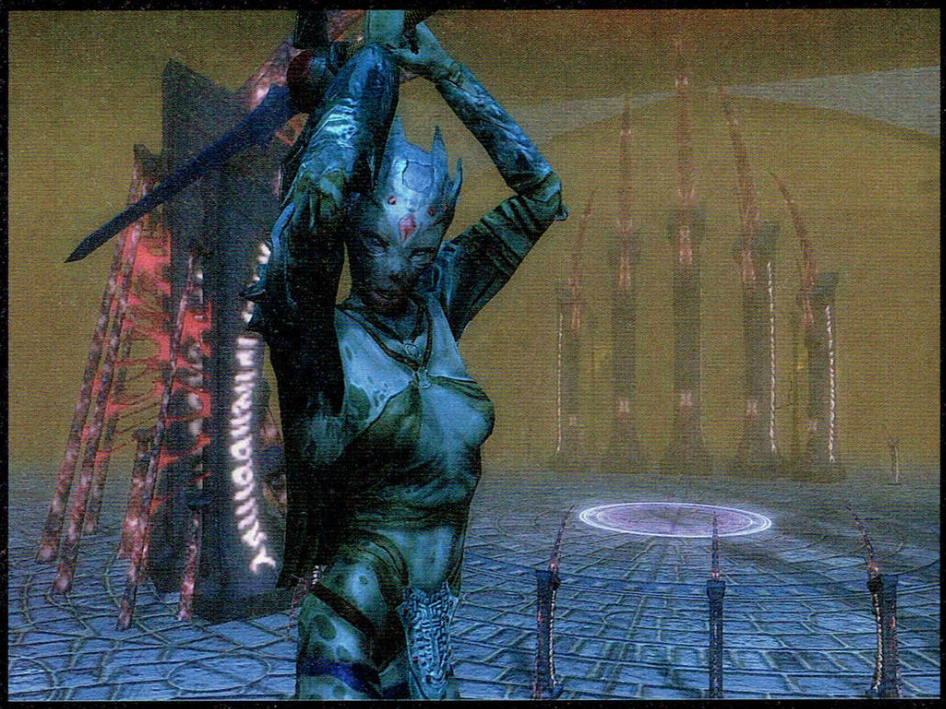
Няма как, съдбата си е съдба. Не стига, че пак се върнах към корените си, пишейки за **GW**, ами и първото заглавие, което ще обгрижа, се оказа **Neverwinter Nights 2**. Макар и да не съм "хващал перото" от доста време, ще се опитам с думи прости да направя прегледа на най-добрата компютърна ролева игра за тази година, поне според моята скромна персона.

Първото ми впечатление от играта беше доста негативно – инсталационният процес и последвалите пачове ми отнеха около час-час и нещо, което, в комбинация с напредналата ми възраст и поизтънена нервна система, доведе до възпроизвеждането на някои не особено приятни звукови модели. Най-безумното нещо, което ме изкара от равновесие, беше фактът, че единият пач, – някакви си мизерни 19 МБ – искаше 1.5 ГБ свободно място на харда ми, за да си свърши работата по пачването (нали ги знаете какви са пачовете...)! Хайде холан! Драмата стана още по-голяма поради факта, че тъкмо бях изтеглил и инсталирал **World of Warcraft: The Burning Crusade Beta**, което само по себе си също се оказа едно малко приключение, вследствие на което горкият ми стар хард издаваше астматични звуци под напъна на количествата гигабайти, които тези две игри изливаха върху него.

Както и да е, след като се лиших от голяма част от музикалната си колекция, най-сетне успях да ги сместя на харда, пачнати и готови за игра.

Мрачното ми настроение обаче се оправи много бързо, след като пуснах **Neverwinter**-а. За пръв път от много време виждам подобно заглавие, което да предлага толкова сериозна и дълбока кустомизация (ОМГ, надявам се редакторът да измисли някаква по-подходяща дума; *(мързи-ме-да-я-мисля-сега, устройва ли те като алтернатива? – бел. ред)*) на героя. Играта е базирана на последната (3.5) ревизия на ролевата система **Dungeons&Dragons** и цялотото богатство на раси, подраси, класове, умения и прочее е реализирано в нея *(yeah, right! Затова за енемнайсти път пак не са сложили психиката като система – бел. Роланд)*. Буквално затрих един час, само да прегледам всички възможности, които ми се предлагаха. Отделно отдавам заслужени рукоплескания към *Obsidian* за това, че не са забравили да изпишат всички налични престижни класове в играта още в екрана за създаване на героя ви, така че всеки да може да си избере в каква насока ще се развива човечокът му (респективно елфчокът, джуджавката и прочее, че нататък умалителните стават тегави).

След като приключих с кустомизацията (ОМГ пак тая дума!!!; *кои, думо – мързелива бел. ред*) на моя свирфнеблин (как може да не знаете, че това е Deep



Gnome, ебимумайката) монах, пуснах да се зарежда соловата кампания на **NWN2**. Както се и очакваше, моят гном се оказа прост фермер с особено мистериозно минало, което и подготви сцената за предстоящите събития. В следващите редове ще се старая да не разкривам много от историята на играта, за да не развалям удоволствието на онези от вас, които още не са се захванали с **Neverwinter**-а. Това, което ще ви кажа обаче, е голата истина – толкова увлекателна и изтъкана от неочаквани (и очаквани, няма как) обрати фабула не съм виждал от мноооооо време. Най-близкото сравнение, което ми идва наум, е **Planescape: Torment**, което си остава за мен върхът в компютърните ролеви игри. Интрига, древно и могъщо зло (ТМ), силни чувства, предателство, безрезервна вярност и трагичен край – всичко това е налице във великолепната история на **NWN2**.

Тук идва моментът да кажа и няколко думи за NPC-тата в играта, по-конкретно за онези от тях, които по една или друга причина ще се присъединяват към вашия герой по време на неговите приключения из земите Невъруинтърски. Всеки един от тях – като започнете от изключително досадната и егоистична крадла Нийшка, минете през търсача на хубав въргал и боец Келгар, за да стигнете до циничния и арогантен рейнджър Бишъп – представлява изключително комплексен образ, който си има собствени цели и мотивация, свой подход към възникващите в игралния свят ситуации и въобще е един напълно завършен виртуален индивид.

Поведението на вашия герой, начинът по който той решава възникналите казуси по време на странстванията ви, отношението му към околните, и като цяло всяко ваше решение ще оказват своето въздействие върху спътниците ви. В зависимост от това дали те одобряват или не вашите действия, ще трупате или губите влияние върху тях. Колкото повече влияние имате, толкова повече информация ще сте способни да черпите от тях, а също така ще можете да активирате техните лични куестове, които допълнително разкриват част от същността на вашите другари.

В играта има и един доста съществен момент, където вашето влияние върху спътниците ви ще определи и по-нататъшното развитие на историята. Освен върху тях, действията или бездействията ви ще рефлектират директно и върху уклона. Ако сте избрали да бъдете Lawful Good и си затворите очите пред очевидното приемане на подкуп от страна на стражите в Неверуинтър, уклонът ви ще се промени към Chaotic и Evil и ако не вземете мерки, скоро може да преминете в изцяло нов уклон, което пък оказва сериозно въздействие върху играта. Например – да загубите паладинските си способности, ако толерирате повечко злини, отколкото е богоугодно (амин!), или пък да не можете да вдигате повече

нива в престижния клас Blackguard, защото сте помогнали на котката на г-жа Иванова да слезе от дървото, или пък сте превели г-жа Иванова през пешеходната пътека, вместо да я заведете до средата и да я оставите да се оправя (деебиш и досадното бабе).

Геймплеят на **NWN2** като цяло следва канона на ролевите игри, макар че лъвчетата от *Obsidian*, под зоркото око на лъвовете от *Bioware*, са вмъкнали няколко доста свежи елемента, които придават уникален привкус на играта. Подобно на всички сходни заглавия, и тук основният метод за напредване в историята е изпълняването на куестове, дадени ви от различни NPC-та. Изпълнението на всеки куест носи някаква плячка, съответна награда (от която в доста случаи можете да се откажете, ако ви влече) и трупане на опит. Куестовете сами по себе си са доста разнообразни и в нито един момент не ви се струва, че правите едно и също нещо вече 20 пъти, за разлика от, да речем **Titan Quest**, което си беше долен кавър на **Diablo**, на който бяха лепнали определението "ролева игра" само защото изтърканото "екшън" вече не се котира достатъчно.

Разнообразието на геймплея в **NWN2** се допълва и от няколкото "мини-игри", ако мога така да нарека тези приятни изненади, на които се натъкнах. Тук включвам съдебен процес, на който трябва да опровергаете обвиненията, че сте избили цяло селище и за който трябва да си играете на "От местопрестъплението", събирайки доказателства и съставяйки силна и убедителна защитна теза; управлението и изграждането на дарената ви от бай Нашър, шефа на Невъруинтър, крепост, което включва събиране, тренировка и екпиране на лична войска, укрепване на крепостните стени, изграждане на необходимите постройки (магазин, храм, ковачница и др.), облагородяване на интериора на замъка, осигуряване на възможност на фермери да се заселят и да обработват земите ви, както и осигуряване на защита на същите от различни апапи, подсигуряване на безопасността и проходимостта на пътищата в околността с цел привличане на повече търговци, които от своя страна носят приходи и прочее.

Самото управление и поддържане на крепостта е като един малък **Sim City**, което лично на мен ми донсе огромно удоволствие. Имайте предвид, че в един момент от играта вашето управление на замъка, както и всички решения, взети до този момент във връзка с него, ще бъдат подложени на изпитание, така че умната и не щадете пари за екипировка на войската и укрепване на крепостните стени (и това ако не беше подсказване...).

След всички шукарни неща, които споменах до този момент, идва ред и на "тъмната" страна на **Neverwinter**, а именно ИИ-то и прилежащият към него pathfinding. Този момент винаги е бил ахилесова пета на заглавия от такъв тип и тук тази традиция се запазва. Изкуствен интелект в случая е малко силно казано, защото изкуствеността е налице, но същото не може да се каже за интелекта. Някои от битките в играта са неоправдано лесни, защото част от опонентите ви не ви атакуват, а седят и чакат, докато вие съвсем спокойно убиете другарите им, а след това и самите тях. Имах няколко случая, където вражеско NPC патрулира дадена област и не спира да върви по заложения си маршрут дори под ударите на мечовете/брадвите/магиите на моите юнаци. За жалост проблемите в ИИ-те на засягат само вражеските елементи. В много ситуации след като се впуснем в битка, някои то моите момчета, най-вече джуджето Келгар, просто отказват да влезе в бой, освен ако не им укажете изрично да сторят това.

Пичовете от *Obsidian* са предвидили една на пръв поглед доста напредничава система за контролиране на поведението на компютърно управляваните ваши другари, която обаче за жалост сработва само от време на време. За биячите това е донякъде поносимо, макар че нежеланието им за бой на моменти може да ви струва много; но истинските проблеми идват, когато ИИ-то само реши да управлява вашите магьосници/друиди/лечители. Тук се забелязва най-силно слабият код, който уж е трябвало да осигури някакъв интелект (пък бил той и изкуствен) на спътниците ви. Така например, вместо да използва магиите си, моята друидка умираше (в пряк и преносен смисъл) да приема разнообразни животински форми и да се навира дето не и е работата, а пък любимата ми заклинателка Куара хвърляше fireball-и насред групата ни, без въобще да се съобразява с факта, че и ние си зимаме, наред с лошите.

Тук ще отбележа, че най-силно си проличават проблемите с ИИ-то на режим Hardcore, където се спазват стриктно правилата на D&D 3.5. Ако играете на Normal, нещата са по-поносими, тъй като няма friendly fire и няма начин да пострадате от малоумието на вашите магьосници. Хубавото в цялата работа е, че дизайнерите очевидно са предвидили до какви драми може да доведе ИИ-то, и са заложили в играта т.нар. Puppet Mode, който ви позволява изцяло да поемете контрол над NPC-тата в групата ви, а това на моменти си е просто задължително.

Другият сериозен проблем на играта са огромните количества бъгове, които на моменти стават нереално дразнещи, да не кажа, че могат да ви наведат на разни унинстоловащи мисли. Аз имах момент, в който бях решил, че няма да си късам

Кооперативната игра в Neverwinter Nights 2
От: doomy & Snake

Както предполагаме ви е известно, като всеки задружен и сплотен авторски колектив, обожаваме кооперативните мероприятия *(и да не им е известно, в тоя брой вече го споменавате за трети или четвърти път, така че... – бел. Роланд)*. Били те свързани с високоградусови коктейли, пейнт-бол, караоке или последните ролеви заглавия, имащи кооп опция в менютата си. Тъй че нямаше как да подминем и **NWN2**.

Подходихме със сериозно настървение към кооперативката на "Нощите", защото вече се бяхме убедили колко титаничен е сингълът. И леко се разочаровахме. По няколко причини:

– Играта става безумно лесна, дори и слайдерът за трудността да е позициониран максимално вдясно. Първата причина за това е, че просто партито се превръща в една мини-армия и гази всичко. Ние играхме трима, плюс още три NPC-та по сюжет, което ни отвежда към метафората с ножа и маслото. И към скуката. Е, след като стигнете до The Sunken Flagon в Neverwinter, можете да разкарате навлеците, но въпреки това фабулата почти неизменно налага някой да ви се мотае в краката и да ви краде от удоволствието.

– Самата фабула се развива тегаво. Досадно е трима или четирима души да стоят и да четат поредния 15 минутен диалог, при положение че единият иска да отиде до тоалетна, на втория му се стоплила водката и отивал за лед, а на третия му звъни телефонът и пречи на четвъртия да следи историята. В този ред на мисли – препоръчваме кооперативката да се играе след като вече всички в компанията сте превъртели играта и кътсцените могат да се скипват.

– Нужно е наистина единно парти. В крайна сметка при изборите по време на игра ще се определя alignment-ът. Например в нашия случай, където Дишков е доброто херувимче, искащо винаги да спасява нещо и неприемащо парични награди за услугите си, докато Бакалов е гадно копеленце, което се чуди как да издевателства над бедните фермери. На всичкото отгоре, основните диалози ги води сървърът (при нас – Бакалов), който щастливо си вършеше злините, докато херувимчето беснееше безсилно. В един момент дори се прокара идеята да си направим табелки с номера от 1 до 10 и всеки да вдига желания от него номер, съответстващ на дадена реплика при диалозите, за да я караме малко по-демократично.

– Самата игрална механика е леко неадекватно напасната за кооперативна игра. Пример: ровиш си из инвентара и междувременно някой друг реши да говори с близкия продавач, в резултат на което екранът на всички се премества там. По-лошото е, че това често води и до изчезване на екипировка. Същото е и с преминаването между зоните. Няма го вече онова така култово "You must gather your party before venturing forth", познато ни от **Baldur's Gate**. Един минава – всички минават.

Но въпреки това играта в компания кефи. Освен това трябва да опитаме различните режими, фенски модове, а защо не и persistent world-овете, които вече започват да се множат като зайци по време на рейв парти. Със сигурност ще се позабавляваме още с играта, поне докато не се появи някой по-достоен конкурент в графата "ново кооперативно RPG". Препоръчваме, но имайте предвид споменатите недостатъци.

нервите повече, и в продължение на две седмици не бях пипнал **NWN2**, защото не можех да изляза от една карта и да продължа играта. Проблемът се оказа доста смешен и благодарение на нашата ТНТМ подготовка, след множество различни комбинации от действия успях да направя точно тези, които проклетата игра очакваше от мен.

Предупреждение: след като убиете Logram Eyedouger и излезете от леговището му, ще се натъкнете на шайка орки. Не правете най-логичното нещо, а именно да ги подхванете с остър fireball, защото там се бъгва скриптът на играта и не се случват събитията, които ще доведат до появата на паладина Касавир и неговото присъединяване към вашата група. Просто се насочете към орките на бегом, за да можете да задействате заложеният като капан от програмистите тригър на следващите събития. Аз си скъсах нервите там, та затова го споделям с вас. Имайте предвид, че играта има доста бъгове и ако някъде закъсате, пробвайте по друг начин, може да ви върже.

9

По-добра от: Всичко без Planescape: Torment и Fallout

Моника Белучи *

По-лоша от:

Шедьовър

Графика 7
Не, че има някакво значение за тази игра, но както е казал Мечо Пух – "Колкото повече, толкова повече".
Звук 9
Тук пичовете от Obsidian и да искат, не могат да сбъркат. Само си изберете за default voice на героя ви класическия евангелистки гласец, и ще разберете за какво говоря.
Геймплей 9
Почти няма какво повече да поиска човек от тази игра и ако не бяха досадните бъгове и безумни крашове от време на време, сигурно бих се изкушил да натисна клавишите 1 и 0.
Geek factor 9
За всеки истински фен на D&D 3.5 тази игра е корнукопия на кеф и псевдо-плътски, ерго, душевни наслади. Ако ви се е поразмила границата между псевдо-плътски и плътски, прочее, имате нужда от професионална помощ – обадете се, познавам много добър поп на Латандер, 19то ниво е момчето, ще ви оправи!

*Моника, душа, на Венсан Касел му миришат чорапите, заеби го тоя цървул ...

А, още едно предупреждение – някой дебил от *Obsidian* е решил, че е много забавно save-овете на играта да се записват във вашата My Documents папка, нищо, че вие сте инсталирали играта на съвсем друго устройство в съвсем друга папка. На мен това ми създаде доста поразии, тъй като на моето C:\, където седи My Documents, има само един Windows и едва 2ГБ място за проклетия swap file.

Докато съм се хванал да храня създателите на играта, ще изкажа и недоволството си от графиката на NWN2. По принцип за мен, като хардкор RPG geek, това как изглежда една игра никога не е имало особено важно значение, но все пак е малко обидно към играчите в края на 2006-та година да им се поднася толкова силна игра в толкова неатрактивна опаковка. На много места ще видите проблеми с клипинга, на човечетата им изчезват крачетата в пода, гадинки ще се придвижват без да мърдат крайниците си, брадата на джуджето ви "влиза" в бронята му и разни други такива. Все пак трябва да отбележа, че повечето магии изглеждат доста впечатляващо, но при все това, за тези чудовищни системни изисквания, които има, **Neverwinter Nights 2** можеше да предложи много по-добра наслада за очичките ни.

За сметка на това звукът и музиката в играта са на ниво. Особено ефектни са озвучаванията на различните персонажи, което допринася допълнително за тяхната достоверност и роля в историята.

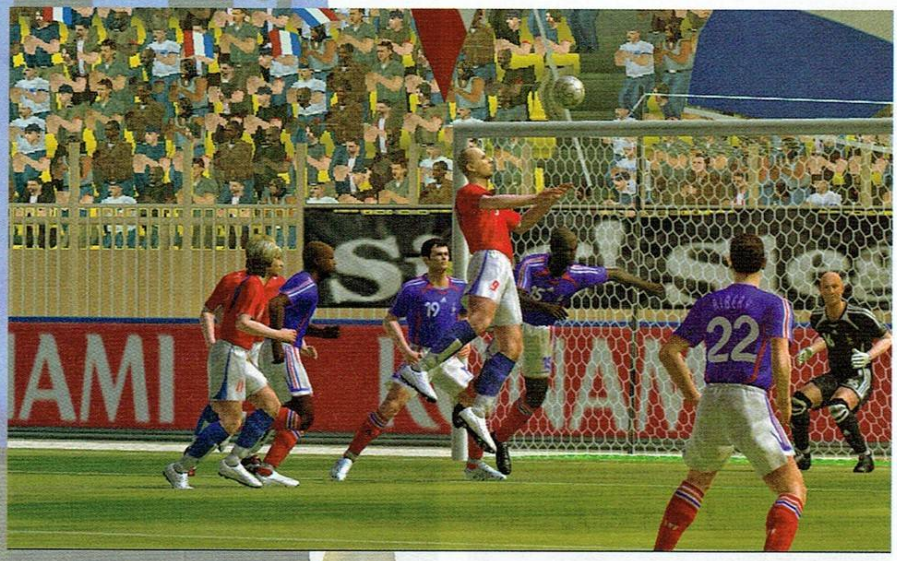
Като цяло ще повторя това, което казах още в първите редове на статията – въпреки недъзите си **Neverwinter Nights 2** си остава най-добрата ролева игра за тази година, майната им на графиката и изкуствения интелект. Такъв геймплей и такава история няма нито в **Oblivion**, нито в което и да е друго сродно съвременно заглавие.

PRO EVOLUTION SOCCER 6

За футбола като щастие в нещастието

>ЖАНР спортна **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** KONAMI **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** KONAMI **> ПЛАТФОРМИ** PC,
> САЙТ HTTP://www.konami.jp

Аз съм човек на ръба на нервна криза. Сърцето ми тупа като на най-възвишения лирически герой, в най-възвишения му романтичен момент, душата ми се чекне в някакви отчаяни спазми, опитвайки се да отклони ума от фаталната му траектория. Аз съм напълно праволинеен, аз съм локомотив, я съм питбул-териер (вкарай женски вокали тук). Докато атаката бавно се разгъва, погледът ми се спира върху неприятното 1, изтипосано в горния ляв ъгъл на екрана, което е в ярък контраст със стоящата до логото на моите любими Рейнджърс кръгла като геврек нула. Оставям нервните си притеснения да се разсеят и, съзнавайки, че това са последните секунди, пришпорвам джойстика като кон в отчаян опит да ускоря лекия тръс на Крис Бърк, който не се е разбързал.



И после се започва – серията от събития, която довежда до момента, в който Томас Бюфел, или по-скоро облечената му в синьо виртуална персона, остава сам с един-единствен защитник. Ръцете огъват аналога на джойстика и точно когато топката преминава покрай виртуалното човече, облицовано с омразното ми DC и нелицензирано име, то протяга гнусния си крак и я избива. Страдам. Дадо Пършо поема избитата топка и преминава покрай оголилата се дупка в защитата. Гривата му се вее зад него, докато тридесетинагодишният хърватски бивш хамалин се носи с лек победоносен тръст към вратаря и... стреля. Първият оргазъм, първата шкембе чорба, първата ракия, първият взет изпит, първата лъжа и първата ми прочетена книга преминават в съзнанието ми, цветове се сменят, целият подскачам като някакъв стокилограмов невръстен пенис преди еякулация, докато топката безпощадно лети към горния десен ъгъл.

Аут.

Потресен наблюдавам как съдията свири за последен път, как компютърът безпощадно съхранява моето падение и как един дървен интерфейс заменя еуфорията отпреди няколко секунди.

....

Това горе, ако не си схванал, е поетическо описание на **PES6** – играта, която превръща неудовлетворените ти футболни мечти в здрави дози еуфория. Играта, която си струва да изиграеш, за да видиш колко точно пъти ще се върнеш на терена, за да бъдеш разбит – по моите изчисления, около стотина.

Konami се кълняха, че новият **Pro Evo Soccer** ще ни позволи да играем офанзивно, колкото ни душа иска. Тези обещания се оказват плява и балансът за пореден път е изместен още повече към защитата – здравите момчета, служещи за последна преграда преди вратаря, вече са с толкова голямо предимство, че отбелязването на гол само по себе си представлява героизъм, да не говорим за спечелването на цял мач. Скоростта е занижена, възможността да пробиеш през защитник с един играч – практически занулена, а реализмът е достигнал апогея си. Колегите от западната преса яростно се нахвърлят върху тази нова най-ключова черта на **PES6**, твърдейки, че удоволствието било вече напълно изсмукано от играта и видиш ли, **FIFA** била на път да стане по-добра. Това, уверявам те, са пълни глупости. Че постигането на целта е станало забележително по-трудно, е факт, но това само прави гола по-сладък и ако преди просто с досада си отмятал поредното попадение, то сега ще крещиш, ще викаш и ще ахкаш от радост.

Практически единственото, което може да те разстрои в новия **PES6**, са все същите стари кахъри на поредицата, а именно – кошмарният коментар, липсата на лицензи за повечето отбори в играта, най-отвратителната музика, която сме виждали във високопрофилно заглавие, и нескопосаният интерфейс, който прилича на домашна работа в средношколски курс по дизайн за умствено изостанали. Специално за нас, притежателите на PC-та, проблемът с лицензите отпада повече от бързо, но липсата на отбори от Бундеслигата, с изключение на Байерн Мюнхен, ще подразни мнозина, а интерфейсът вече наистина започва да трака до степен, в която обмислям да преведа петиция на японски да се сменят тези, които го измислят, и да я пратя на *Konami*, барем направят нещо по въпроса.

Другата причина, поради която пляскам на жълтите рекордно ниската за заглавие от серията осмица, е липсата на нововъведения – добре, геймплеят наистина е променен и наистина поне на мен промяната ми харесва, но е крайно време Мастър Лигата отново да започне да се развива, че и като цяло играта да се разнообрази. Не че и така няма да играем, просто само с графичен ъпдейт и промени по балансирането на геймплея няма да стане в next-gen епохата.

По-добра от:
Solitaire
Zuma
По-лоша от:

8
Отлична

Графика - 9
Невероятно колоритна, като анимациите на играчите вече започват да стават опасно много.

Звук - 5
Лош коментар и музика, която ще ти се иска да не си чувал.

Геймплей - 9
Поне според нашето мнение прави крачка напред, но ако искаш пинбол, си играй FIFA-та.

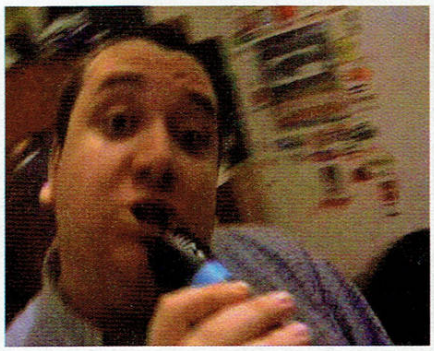
Новости - 6
Не стигат и е крайно време за някои драстични промени, по-специално в презентацията.

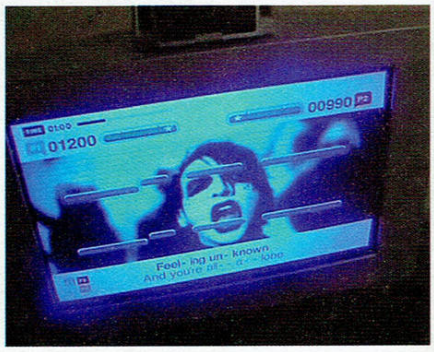
SingStar Legends
Пием, пеем, пушим...

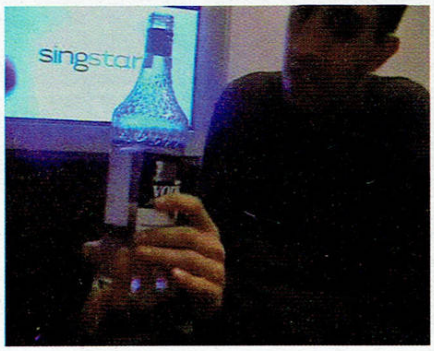
>ЖАНР караоке симулатор, подстрекаващ към алкохолизъм **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** SCEE **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** SCEE **> ПЛАТФОРМИ** PS2

> САЙТ http://www.ibahkaksanapiime.com

Много пъти сме ти надували главата с това колко страстно ценим кооперативните гейм мероприатия, 'щото индивидуалните такива са си чист битов алкохолизъм, а пък другото някак по звучи като културно мероприятие. Следвайки сентенцията, че двама са компания, а трима са порно филм, се събрахме пет-шест души с дълбоко професионалната идея да тестваме новото *PS2* издание на караоке серията **SingStar**, озаглавено, в наша чест, **SingStar Legends**. След яростен отказ от страна на елитните български медии, пред които се прекланяме (телевизия Планета, телевизия Скат, Канал 2001 и предаването Бразди), да отразят събитието, решихме да се нагърбим с нелеката задача и да си го отразим сами.







Дишков, мани го това огледало бе, с метафори говоря! Сега ще те интервюирам, като си толкова отворен.

Snake: Добър вечер!

doomy: Благодаря ви за този въпрос! Смятам, че присъединяването ни към Европейския Съюз от първи януари 2007 година е една много важна стъпка по пътя на интегрирането ни в световната икономическа общност като такава.

S: Щях да питам за певческите изяви на **GW** екипа, ама то това УНСС ти действа по-зле и от водка "Търговище". В тоя ред на мисли – я сипи.

d: Ами то няма много какво да се коментира **GW** екипът, тъй като в него има само една ярко изразена звезда и това е моя милост, колкото и нескромно да звучи. Колегата Jeru дори ме заплаши, че ако продължавам да пея толкова добре и да газя наред, ще ме прати да пея само с девойките. Което за мен е ОК, де...

S: В този сексуален ред на мисли, как ще коментираш факта, че си бил засечен на въпросното мероприятие да пееш емблематични хомосексуални хитове от сорта на *YMCA* и *I Will Survive* в компанията на елитния столичен кечист Сашо Суровото?

d: Мислех да замълча културно, но ще вземат да си помислят нещо читателите. Затова ще кажа само, че въпросното Сурово ми плаща хонорарите, тъй че – задължения, какво да се прави... Сега аз да ти задам въпросче, че нещо стана едностранчиво това интервю. При все големия набор от песни, кои бяха парчетата, които най-много ти липсваха и които би изпял с най-голямо удоволствие, ако бяха налични?

S: Дванадесетата симфония на Бетовен, Backdoor Sluts 9 и Братя Карамазови. Категорично. Смятам, че от *Sony* не мислят достатъчно за нас, интелектуалците.

d: Мисля, че това на Бетовен беше картина, но иначе си прав. Да се надяваме, че в *PS3* версията нещата ще си дойдат на мястото. И все пак, не смяташ ли, че при достатъчно количество водка "Търговище", каквато не липсваше нея вечер, и малко повече фантазия дори и на фона на Personal Jesus кавъра на нашият любим Мерилин Менсън може да се вкара български текст?

Мерилин: Аре не!

S: Абе всичко е възможно, трай, че ще те пратим при траверсите на площад Македония.

И не – там няма ЖП прелез. Ние от тази простотия тук статия успяхме да направим, ти за една песен се притесняваш, дето даже не е и твоя. Ние, прочее, и филмче успяхме да заснемем, което се явява нещо като първото видео ревю в историята на българската гейм журналистика.

d: Факт! Ако много държите да ни гледате простотията, а не само да я четете, следете сайта и форума на списанието, където в скоро време ще намерите въпросното видео. А ние с тебе да вземем да свършваме с трудовата активност и да ходим да си допием, а?

S: Нямаш звездно мислене, колега. Ще дам ревюто на **Warhammer Online** на Миро от Каризма, ако продължаваш в тоя дух. Някакво послание към феновете и нещо за бъдещите ни творчески планове няма ли да споменеш?

d: На феновете ще кажа да залягат над уроците и да не пият много, че току-виж заприличали на нас двамцата. Колкото до бъдещите ни изяви в родната развлекателна индустрията, те включват тестване на **Eye Toy** и **Dance Dance Revolution**.

S: Както и за заснемане на порно филм по **Final Fantasy** с участието на Рон Джеръми в ролята на Клауд *(а анално нападение от еректирал микрофон искаш ли? – бел. Роланд)*.

За играта, ама сериозно...

От: Jeru

SingStar Legends е дело на лондонското студио на *Sony* (личното ми мнение е, че те са с една идея по-добри от тези на *Konami*). Японският гигант издава средно около две игри от поредицата на година, като единствените реални нововъдения са различните песни. Схемата е проста – избираш режим на игра – соло, дует, съревнование или „предай микрофона" (*това последното не посмяхме да го тестваме – бел. d&S*) след което просто избираш желаната от теб песен. И после... пееш! Започва клипът на избраното парче, като заедно с него на екрана е изписан текстът, както си му е редът. На екрана има и барчета, които се пълнят в зависимост от певческите ти способни. Основните критерии, по които играта те оценява, са два – тон (ниски, високи) и синхронът и дължината на думичките. Това разбира се не означава, че трябва да си разваляш кефа, пеейки текста от „Рибна фиеста" на фона на музиката от U2 – Vertigo, само че със същите тонове. Докато се дереш, получаваш точки в зависимост от това как се справяш и накрая финална оценка.

Удобен елемент е, че можеш да сменяш дисковете с различни **SingStar** игри без да рестартираш конзолата и зареждането на новите песни става почти мигновено, за да не се накъсва удоволствието.

В заключение? Една от най-добрите парти игри изобщо. Наистина не познавам човек, който да не е опитал и да не е се е побъркал от кеф. Препоръчваме яростно.

Визия: 10
Всеки, виждал как Дишков е сграбчил микрофона, сякаш е недобре измит член, ще ни разбере.

Звук: 10
Ама само ако ние пееме.

Геймплей: 10
Ама и PC Mania не са лоши.

Пиене: 10
x100 «Търговище»

От: **Jeru**

God Hand

Guilty pleasure!

Мамка му! Защо всичко трябва да е толкова сбъркано? Защо не са повече играчите, които са способни да оценят един шедьовър по достойнство, щом го видят? Защо не са повече онези, които могат да отсеят боклуците на пазара от стойностните продукти? Защо поредният недъгав спортен симулатор на *EA* продава в пъти повече бройки от **ICO** и **Shadow of the Colossus** взети заедно? Защо, по дяволите, гениалните *Clover Studio*, сътворили **Okami**, **Viewtiful Joe** и играта, чието ревю четете в момента, затвориха врати наскоро? Всъщност, предполагам на всички им е ясно, а на онези, на които не им е – ще го спестим, защото истината боли. Вярваме обаче, скъпи читатели, че вие определено не сте кежуъл геймърите, които мислят **Deus Ex** за „един много недъгав и скучен FPS". Това е и причината да сме заедно. Ще използвам случая да ви представя последния (и в двата смисъла на думата) продукт на *Clover Studio* – **God Hand**.

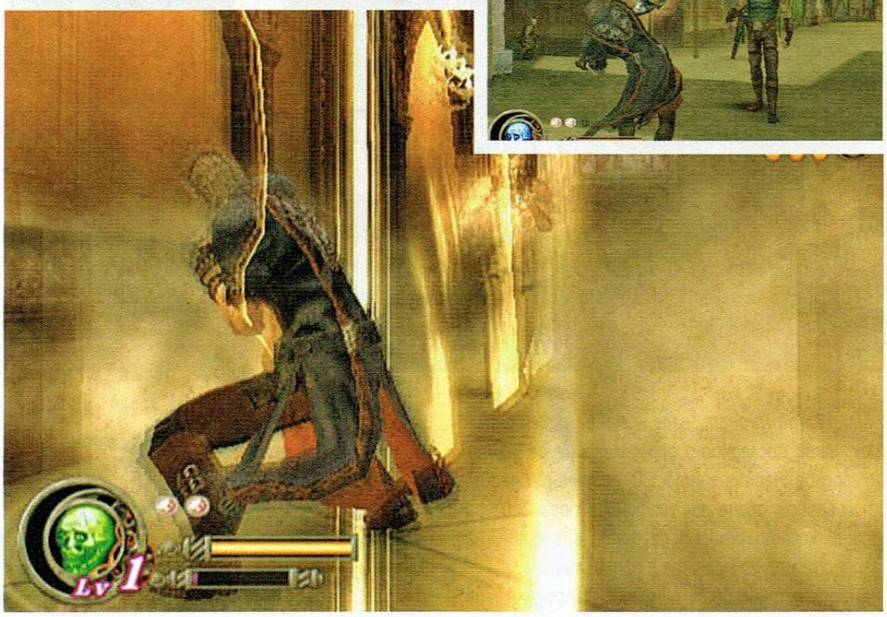
Да откриеш гениалността в семплото...

...понякога е дори по-трудно, отколкото да намериш търпението за изиграването и оценяването на някое особено трудносмилаемо и бавно разгръщащо се заглавие.

Мисля, че дори не е нужно да ви питам до каква степен ви е писало от клиширани сюжети, жалки диалози и лейм озвучение. *Clover Studio* очевидно са по-наясно от всеки с тези сериозни проблеми в гейм индустрията и са решили да си направят една крайно забавна гавра с тях. По наше мнение са се справили повече от успешно, защото **God Hand** толкова зловещо крещи "Би Грейд!", че така любимите в редакцията ни "лейм мууви найтс", в които екипът се събира да гледа най-пропадналите възможни филми и да се прекланя пред Уве, започнаха да ми се струват като едни изключително интелектуални сбирки, след които спокойно бих могъл да седна и да си преосмисля живота и ценностната система.

Нека започнем със сторито, което е доволно клиширано, но в случая ефектът е търсен умишлено. Атмосферата може да бъде описана като микс между пост-апокалипсис и спагети уестърн (малко наподобява тази в анимето **Trigun**). Поемате контрола над ултра-бед-ес пича Джийн, който в опита си да помогне на една пикантна мацка и да я спаси от налазилите я пънкари губи едната си ръка (която бива отрязана). Впоследствие се сдобива с "Год Хенд"-а от заглавието и тръгва да бие лошковци, защото... мадамата нарежда така!

Срещу него, освен стандартната сволоч, населяваща класическите стрийт броуъри (с какъвто си имаме работа и в случая), ще се разправяме и с демони, че и с арогантния юберлошковец, притежаващ "Девил Хенд"-а. Всички



кътсцени, които ще идват на добре премерени порции и интервали, са изключително дебилни! От тях лъха на треторазредни екшън филми, като диалозите и действията на персонажите могат да ви разплачат от смях. Лейм озвучението само спомага за би мууви фийлинга. Чак ми става весело, като се замисля, че има маса игри, които се взимат насериозно и звучат точно по този начин...

Гейм еквивалента на Боа срещу Питон?

Нека ви запозная и с достойнствата на геймплея, а те определено не са малко. **God Hand** е класически бийт ем ъп от старата школа. Управлението е много сходно с това на **Resident Evil 4** – камерата е фиксирана зад Джийн, като може да я управлявате с десния аналог (което не пречи да е скована и неудобна като цяло). Героя движите с левия, като за да стрейфвате, трябва да задържите определения за целта бутон. Арсеналът от удари е впечатляващ и надхвърля цифрата 100! Имате възможност сами да конфигурирате комботата, които ще може да правите. Започва се от подбирането на началните удари, те пък по ваше желание могат да бъдат продължени от удар, разбиващ блокове, и завършени с ъперкът, изпращащ противника във въздуха. След това, предполагам, знаете колко болки го очакват. Всичко това, плюс още 30 специални движения, съпроводени с невероятно олигофренски анимации, като нашляпване на задници (буквално!), хоум рънове, удари в слабините и различни прийоми от кеча.

Специалните движения са разделени на три нива, като и пораженията, които нанасят, растат заедно с нивото, от което са. При навързване на дълги и впечатляващи комбота и отбягване на противникови атаки, пълните барче, което, натъпкано докрай (или почти докрай, в по-късните етапи от приключението), ви дава достъп до "God Reel" техниките (гореспоменатите специални движения). В хода на боя се увеличава и "God Хенд метърът", позволяващ ви за кратко време да "избухнете". Време, в което тежко му и горко на всеки, изпречил се на пътя ви.

Има друг интересен момент – ИИ-то се повишава в зависимост от представянето ви. Колкото повече блъскате главите на гадовете безнаказано, толкова по-интелигентни и настървени стават те (за по-удобно всичко е изразено в друго барче разделено, на четири нива – 1,2, 3 и "гай"). Разбира се, заедно с трудността растат и наградите – повече кинти, лечебни предмети, оръжия (накъде в един бийт ем ъп без бухалки, мечове, метални тръби и прочее "подръчни материали"?) и т.н. С парите може да купувате нови движения, специални техники и да увеличавате максималния капацитет на здравето и God Хенд метъра. Финанси можете да си набавяте и чрез мини игри в местното казино, като блекджек, покер и "едноръки пирати", залагайки на надбягвания с чихуахуа (!) и биейки се на арената.

На някои геймплеят може да им се стори еднообразен, в което има известен резон, но като цяло играта е крайно зарибяваща и най-вероятно няма да усетите кога сте навъртели 15 часа (колкото горе-долу са нужни за завършването й), докато прегазвате разнородна паплач от идиоти, подправена от маса босове и съб-босове, които първо ще ви разсмиват с дебилизми, а после ще ви мачкат от бой.

Визията е напълно достатъчна за нуждите на **God Hand**, като е наблегнато най-вече на детайлния вид на персонажите. Не блести с нищо, но става.

За треторазрядното озвучаване вече споменах (което в случая е плюс). Саундтракът просто не може да се опише! Зверски дебилен и странен, но перфектен за заглавието.

В крайна сметка, ако сте фенове на олд скуул тупалки, въобще не го мислете, ами моментално инвестирайте парите и времето си в страхотния продукт на *Clover Studio*. Заслужават го!

По-добра от:

The Bouncer

Streets of Rage 2

По-лоша от:

8

Отлична

Визия: 7
Добре моделирани персонажи, но стерилна околна среда и слаб левъл дизайн. Много забавен арт.

Звук: 8
Веселяшко би мууви звучене и адски дебилна музика.

Геймплей: 8
Идейна и извънредно разнообразна бойна система. Леко еднообразен геймплей на моменти, но за стрийт броуър фенове си е истинско бижу. Може би най-добрият бийт ем ъп за тази генерация.

Би мууви: 9
Филмите с Лоренцо Ламас ще ви се струват като блокбъстри след сблъсъка с би грейд приключението на Clover Studio.

Sam & Max Episode 1: Culture Shock

Старата адвенчър песен на нов глас

>ЖАНР Адвенчър **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Telltale Games **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Онлайн (GameTap) **> ПЛАТФОРМИ** PC

> СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ CPU: 800 Mhz RAM: 512 MB GPU: 32 MB RAM HDD: 240 MB **> САЙТ** http://www.GuildWars.com

Може би е добра идея, когато започваш да пишеш статия за франчайз от такъв калибър, да кажеш няколко думи за това откъде произлиза той, каква е историята зад него, през какви метаморфози е преминал, какво ще се случва с него за в бъдеще, а в последствие и защо нещо с толкова много настояще, минало и бъдеще получава седмица по милост. От друга страна това са шибаните **Sam & Max**, за бога – всеки по-запален адвенчър фен би трябвало да е играл или поне да е чувал за едрото кафяво куче и хиперкинетичното заешко... нещо. Култово дуо, наричащо себе си Freelance Police, което залавя шантави антигерои из цяла Америка, търсейки един Саскуоч.

Това поне беше последното гейм приключение на двамата герои. Преди 13 години. И оттогава всички фенове чакат продължението на културата игра на *LucasArts*.

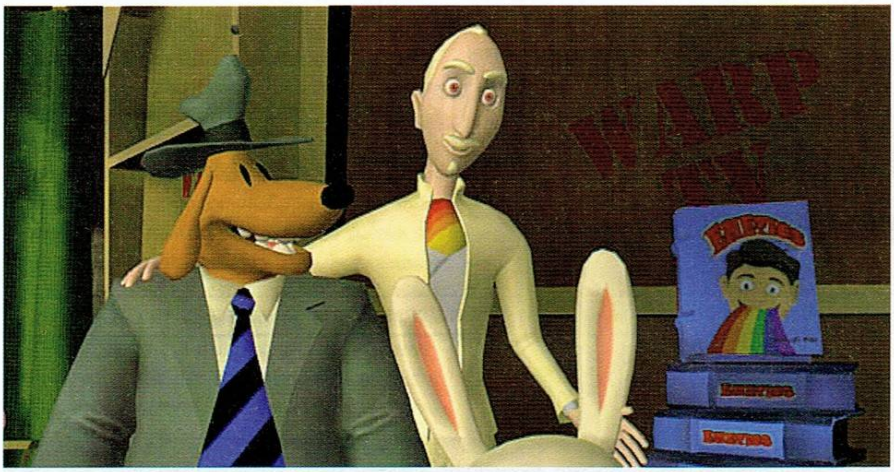
През 1997-ма година се появи и сериалът "*Sam & Max: Freelance Police*", който не само успя да улови тънките подигравки с нашата поп-култура в абсурдната вселена на **Sam & Max**, но умножи и тях, и абсурда, че и вселената по десет. Добавянето на новия главен персонаж – The Geek (малка червенокоса пуберка, която се води "лабораторният плъх" на екипа), множеството лоши герои и злокобното увеличаване на скоростта, с която абсурдът се случваше в сериите, окончателно изстреля във висините нетърпеливото очакване на **Hit the Road** сикуъл. И въпреки че сериалът бе прекратен след първия му сезон, се появиха първите слухове за втора част на играта. Според тях *Lucas* усилено разработвали *Sam & Max Plunge Through Space* – екшън адвенчър за *Xbox*, като последното определено не се хареса на хардкор настроените PC адвенчър фенове. От *LucasArts* обаче ги "успокоиха" през 2002-ра година, когато отново се появиха слухове, че разработката по проекта е прекратена.

В последствие беше обявено, че продължение все пак ще има, а заглавието ще бъде **Sam & Max: Freelance Police**. Въпреки позитивното отношение на пресата и фенове, проектът сподели съдбата на предходния и разработката бе прекратена през 2004 година.

За щастие част от екипа зад **Freelance Police**, заедно с някои от най-емблематичните пичове от *LucasArts*, напуснаха дъщерната фирма на чичо Лукас и решиха да направят каквото им е по силите, за да спасят любимия си франчайз. Между тези хора бе и самият Стив Пърцел (създателят на **Sam & Max**). Така сформираната нова компания, наречена *Telltale Games*, реши да разработва игрови сериал, като на всеки няколко месеца следваше да се пуска по един нов епизод, който фенове могат да изиграят набързо.

Именно първият такъв, разглеждаме на тези страници. Въпросът, който предполагам всички си задават, е един – струваха ли си 13-те години чакане? И колкото и да ми се иска да отприщя фенбойското в мен, да се кача на Черни Връх и да се разкрещя как благодаря на Онзи горе за това най-чакано сред най-чаканите продължения, защото то е толкова прекрасно че пред него дори новият синтъл на Гергана бледнее като пуловер след употреба на тея новите прахове за пране в икономичните опаковки... не мога да го направя. То всъщност чакането си заслужаваше, но не можем да си затворим очите пред факта, че крайният продукт можеше да е къде-къде по-добър.

На първо място идват историята и диалогът. Не, че нещо, но злият гений Брейди Кълчър, който се опитва да завладее света чрез неговата хипнотизираща поредица DVD-та за очен фитнес, както и повечето други герои (малките хипнотизирани бивши звезди The Soda Poppers, психоаналитичната-татуистка Сибил и доста мнителният магазинер Боско) не могат да стъпят и на малкия пръст на онези от предишната част, както и на другите от сериала. Диалозите са добре написани и добре изпълнени от актьорите, но не успяха да ме накарат да падна от стола, а докараха на лицето ми само лека усмивка. В началото го отдадох на отминалото време, на факта, че хуморът на двамата



детективи е остарял и не може да се съревновава със съвременните колоси като "*South Park*" и "*Family Guy*". За да тествам тезата си, пуснах пак **Hit the Road** и проверих актуалността на този вид хумор. Ми актуален си беше. Пак паднах.

Поразмислих се къде се крие разковничето – защо мога да се въргалям от хилеж с игра отпреди 13 години, а не мога да го направя с ново и актуално заглавие. Отговорът е, че от *Telltale Games* са решили да го играят на сигурно. Притъпили са шегичките, махнали са по-голямата част от синтезираната простащина (което ние в **Workshop** строго НЕ толерираме), намалили са участието на Макс почти до нула (това също) с цел да направят играта по-достъпна за по-голям кръг от хора.

Поради същата тази причина, загадките в **Culture Shock** са елементаризирани до побъркване. Факт е, че са логични, но когато имаш сирене и пистолет и трябва да получиш швейцарско сирене не ти трябват две висши по молекулярна биология, за да се досетиш какво трябва да правиш. Да не говорим, че един и същи предмет се използва в две от загадките, което нямаше да е чак такъв проблем ако епизодът не беше дълъг едва два часа и половина (разбирай само 2 месеца и половина, ако я играехте с Роро в "Нощен Мист"). Реално единственото място, където може да се затрудните, е един от разговорите с психоложката, но след няколко налучквания и тази част се минава.

Елементаризацията на нещата е засегнала и интерфейса на играта. Това го смятаме за плюс, тъй като настоящият такъв е доста изчистен. Курсорът на мишката вече е "умен" и сам разпознава, че когато кликнеш персонаж трябва да започнеш разговор с него, а когато натиснеш върху предмет, с който е необходимо да взаимодействаш, за да продължиш напред в играта, той автоматично хлътва в инвентара. Последният представлява малко кашонче, намиращо се в долния ляв ъгъл на екрана, и с един клик изважда на показ всички предмети, които си складирал за зимата или поне за следващия пъзел. Двата смазващи проблема в интерфейса са управлението на ДеСотото, (личния автомобил на шантавото дуо), което къса нерви и... дабъл кликът. Във всяка себеуважаваща се адвенчър игра, когато посочиш мястото, където искаш да отидеш, и кликнеш два пъти с мишката, героят ти се затичва и стига дотам по-бързо. Имаше го още в **Monkey Island**, както и в предишния **Sam & Max**. Защо липсва тук, по дяволите?!

Другото нещо, което доста ме подразни, са локациите, из които се развива действието. Екипът се е потрудил и много добре е прехвърлил играта от 2D в 3D, запазвайки уникалния й комиксов облик, без да използва някакви чудовищни технологии и текстури колкото чаршаф, които да

Sam & Max: Episode 2: Situation: Comedy

Малко преди да приключим редакционно броя, а и да приключим редакционно водката, в Интернет се появи и първата информация относно втората серия от този сезон на **Sam & Max**. Тя ще се нарича **Episode 2: Situation: Comedy**, а действието ще се развива в телевизията Warp TV, където водещата на сутрешното толк-шоу Мира Стъмп (тамошната Миглена Ангелова, но не в червено) е взела за заложници цялата си публика. Нашите върли пичове Сам и Макс (ама не нашия) отиват в студиото и оттам се започва същинският абсурд. Очаквайте множество съсипващи препратки към Опра Уинфри и други телевизионни гаргари с добрия вкус, познати ни от нашенския и чуждия ефир. Звучи доста обещаващо. А ако се чудиш на какво да ръкоблудстваш до 21 декември, когато излиза въпросният втори епизод, можеш да се насочиш към www.gametap.com, където разпространителите всеки ден ще пускат по едно ново машинима филмче със Sam & Max. Изобщо 14 лева разоди – има ли свършване, ще има и борсане. И разбира се каляски маркови.

затормозяват видеокартата, и това заслужава адмирации. Проблемът е, че почти цялото действие се развива пред блока на офиса, ебати! Когато сравних това с епичните размери на **Hit the Road**, в която имахте на разположение картата на цяла Америка, ми стана леко тъпо.

"Тъпа" обаче не е определението, което бих дал на играта. Всъщност **Sam & Max: Culture Shock** ми допадна. Било то заради носталгията, или заради опита да се съживи една вселена, която навремето ме е докарвала до множество гърчове от смях, но играта успя да ме върне във времето, когато *LucasArts* бълваха колосални адвенчър заглавия и игрите се правеха с кеф, а не заради процента печалба в края на годината. Пък и в крайна сметка, като се замислиш, единствените други игри, които можеш да си купиш за 14 лева са "Топче непослушно" или някое посредствено заглавие, преведено на български език още в бета-стадий. Тъй че скачай смело с двата крака и опознай набързо социалистическата си **Sam & Max** родина, за да я обикнеш и да си готов за втори епизод, който се надяваме да маже филийки с пастет и лютеница.

По-добра от: Simon the Sorcerer 3D

7

Sam & Max Hit the Road

По-лоша от:

Откроява се

Визия: 7
Изключетолно приятна трансформация на поредицата от 2D към 3D. Визуалният облик на старата част е запазен. Не поддържа Per Pixel Yoinking.

Звук: 8
Стилен джаз и фънки саундтрак. Актьорите си вършат работата добре, но този, озвучаващ Макс, ще мине без 13-та заплата.

Геймплей: 7
Добре познатото старо с някой друг нов минус. Елементарни пъзели. Кофти управление на колата. Прилича повече на филмче отколкото на игра.

Носталгия: 8
Тази осмица е тук, за да може да ревете по форумите, защо аджеба оценките не са средно аритметично.

Marvel Ultimate Alliance

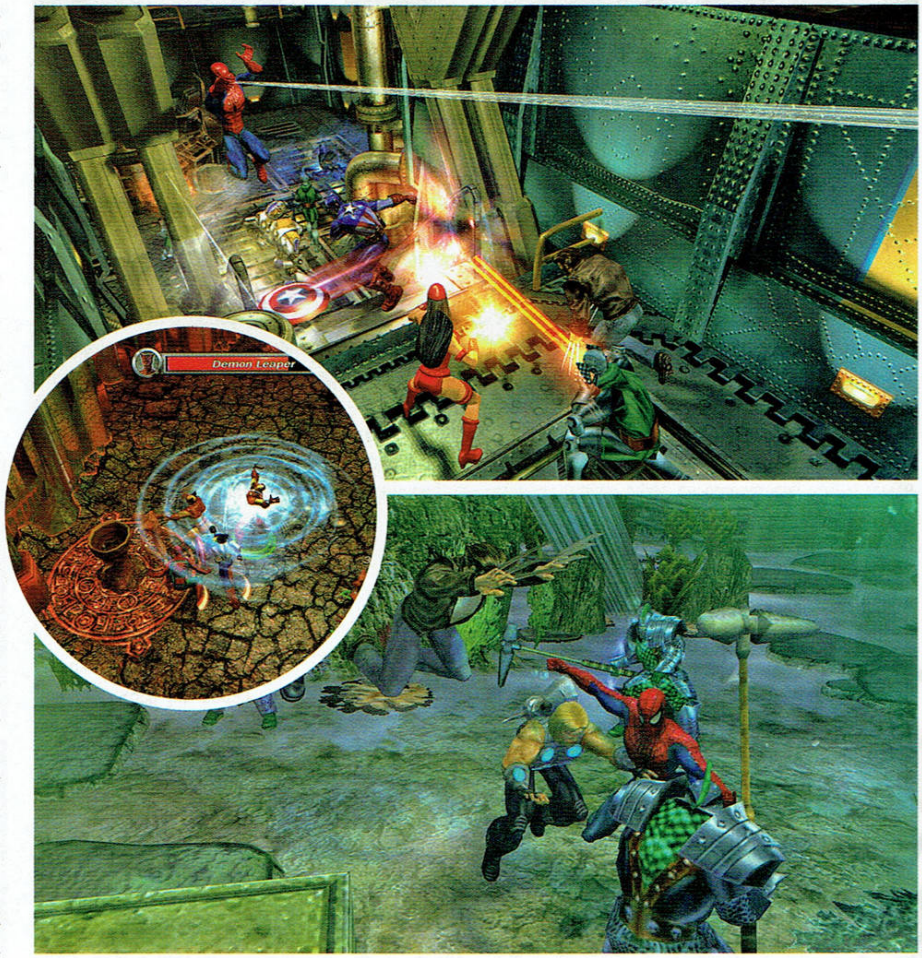
Ултимативната супергероична игра

>ЖАНР Action RPG/Platformer **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Raven Software **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Activision **> ПЛАТФОРМИ** PC, PS2, Xbox, X360, PSP, PS3, Wii, GBA

> САЙТ HTTP://www.marvelultimatealliance.com

Marvel е име. *Marvel* е сила. *Marvel* е символ на цяло едно поколение, израснало с техните герои и премеждията им, били те разказани в комикси, анимирани сериали, пълнометражни филми или видео игри. В героите на *Marvel* има нещо обаятелно, в цялата им наивност – нещо прекрасно. Те са едновременно детински и клиширани, но и някак зрели и твърде човешки. Независимо дали си падаш по комиксови герои, просто е изключено да не си се сблъсквал с някой от десетките костюмирани типове, просто защото живеем в *тяхната* ера, а комиксовата култура е завладяла света и няма намерение скоро да го лишава от присъствието си.

Тук ще ти разкажем за поредното изключително силно доказателство за това.



Фантастичната Четворка

Dr. Doom има нов план за световно господство. Неговата задача е да създаде изкуствен ускорител на свръх-способности и да експериментира с него върху различни мутанти, с което да отключи по нов начин способностите им и да ги използва за своя изгода. За целта са му необходими редица артефакти и личности, пръснати из цялата планета. Организацията S.H.I.E.L.D. от друга страна не смята да стои със скръстени ръце и Ник Фюри призовава всички мета-хора (супергерои, демек) в генералния й щаб. От тях трябва да се сформира малък екип, който да разбере какво точно цели Doom и как смята да го постигне. Както, разбира се, и да осуети пъклените му планове.

Клиширано и стандартно, точно в стила на комиксите. Но всъщност историята далеч не е толкова праволинейна, колкото изглежда на пръв поглед. А за човек, добре запознат с героите, злодеите и отношенията помежду им, си е направо страхотна!

След свежата интродукция и началното ниво в орбиталната станция на S.H.I.E.L.D. ще трябва да избереш четири измежду петнайсетина супергероя (налични са и още десетина, но те са заключени на този етап), върху които да поемеш контрол. Персонажите, с които играеш, могат да бъдат сменяни при всяко връщане в базата, но е хубаво да държиш едно солидно четворно ядро, по-късно ще споменем защо.

Та след като си избрал компанията, ще се отправиш на различни мисии в преследване на сформираната от Doom групировка, оригинално наречена Masters of Evil. Ще посетиш мобилната база Омега, потъналата Атлантида, откачения увеселителен парк Murderworld, подземния свят на Мефисто, заснежения Асгард, както и – няма как – замъка на Doom в Казахстан... така де – в Латвия.

Геймплей

MUA следва почти същата механика, позната ни от **X-men Legends**. Тоест –иде реч за екшън платформър с RPG елементи. Ще можеш да управляваш всеки един герой от квартета си, като контролът над останалите автоматично бива поет от компютъра (или на включил се на твоя страна кооперативно настроен играч). С избиването на паплач и изпълняването на задачи всеки супергерой трупа опит, като в последствие качва нива и съответно отключва нови умения или усъвършенства вече научени такива. Освен скиловете, всеки има и пасивни показатели като броня, кръв, енергия и т.н., които могат да се повишават по няколко начина: чрез закупуване на ъпгрейди по костюмите (парите се събират в общи линии чрез кълтане на мебелировка в хода на мисиите), чрез намиране на бонуси, скрити из нивата, или чрез носенето на предмети, повечето от които се добиват след повалянето на даден бос.

Освен индивидуален опит, екипът трупа и отборен такъв. Колкото повече играеш с един и същ квартет, толкова по-бързо ще развиваш трупата, тъй като за всеки изпълнен ъбджектив или повален бос получаваш определен брой репутация, която в последствие ти позволява да подобриш пасивните показатели на целия отбор.

Управлението е максимално опростено. Тук е моментът да спомена, че горещо препоръчвам употребата на геймпад, въпреки че **MUA** е нелошо портната за PC и играта с мишка и клавиатура не е болка за умиране. Но така се губи аркадният фийлинг, градящ основна част от ат-

мосферата. Ще можеш да маркираш 4 от уменията си на различни бутони за по-бърз достъп, а комбинациите от двата основни удара (light и heavy) водят до различни лесни за изпълнение комбота. Интересен момент са отборните супер-удари, при които изпълнявайки бързо няколко последователни атаки или специални умения от съекипниците се получават бонуси, повишаващи общите поражения. Е, с компютърно управлявани колеги всичко е на късмет, но при кооперативната игра (която е в пъти по-забавна!) възможностите са огромни. Всеки герой притежава и ултимативно умение, което изисква трупането на тъй наречения "импулс". Тези скилове правят масово поражение и отново има възможност да бъдат комбинирани за по-добър ефект с останалите от екипа.

Marvel-ous!

Каквото и да си говорим, най-силният коз на заглавието може да се обобщи в една думичка – КЪНТЕНТ! В малко повече – почти всеки познат ти супер герой е достъпен за игра, вървящ със собствен набор от умения и дори няколко версии на костюма си. Spider-man, Wolverine, Iron Man, Captain America, Thor, Deadpool, Blade, Human Torch, Johny Blaze, The Thing, Dr. Strange, Luke Cage… това е само малка част от персонажите, измежду които ще имаш нелеката задача да избереш 4.

Злодеите не им отстъпват по култ – наред с по-известните Dr. Doom и Mandarin ще срещнем и позабравени любимци като Crimson Dynamo, Shocker, Tiger Shark, Ultimo, Arcade и кой ли още не. Просто от *Raven* заслужават адмирации за старанието си да пресъздадат и интегрират адекватно всеки един от героите и злодеите както в играта, така и във фабулата ѝ.

Голям бонус са и simulation дисковете, които се намират пръснати из нивата. Те ще ти позволят да изиграеш мисия, нямаща нищо общо с основния сюжет, но представяща част от историята на отделните герои. Така например ще можеш да помогнеш на Wolverine да избяга от лабораториите на Striker, където са му поставени телесните импланти. Или да посетиш подземния свят като Blade, където ще трябва да измъкнеш Storm от лапите на Dark Spider-man. Нечовешки забавни мисии, особено ако си запознат със събитията от конкретната ситуация.

MUA е изключително приятна за игра. Управлението е интуитивно и аркадно, а ако не ти се занимава поотделно да разпределяш точките, предметите и пасивните умения измежду съекипниците ти, просто оставяш всичко на auto spend и продължаваш да трепеш наред. Нивата са разнообразни и има няколко идейни boss encounters, където директният подход е неприложим. А пък целият чаптър в Murderland и гаврите, които култовият Arcade си прави с екипа ти, е нечовешки добър и олдскуул.

Като плюс идва и големият потенциал за преиграване. За да доотключиш бонусите, за да тестваш нова комбинация от герои, да опиташ различно развитие на скиловете и какво ли още не.

Но...

Техническата реализация на играта леко куца. Не става дума за озвучението – то си е на повече от професионално ниво. Забележките ми са към остаряващия енджин. Логично бе при наличието на толкова много контент, визуалната част да е слабовата, но все пак можеше да се поработи още малко по въпроса, защото **MUA** на моменти си е откровено грозна. Камерата също от време на време е трагична. Има ситуации, в които ще се ориентираш в обстановката единствено благодарение на появяващите се индикатори за поражения, просто защото в полезрението ти има единствено стена/таван/стълби. Кофти.

Изкуственият интелект е отчайващ. От гледна точка на противници се виждат ужасни бъгвания, но при съекипниците нещата са дори и по-зле. Адски рядко използват уменията си, а когато го правят, установяваш, че щеше да е по-добре, ако изобщо не бяха и опитвали. Разбира се, потретвам, силата в играта е кооперативката, но не всеки може да намери постоянна компания за подобно гийкско начинание.

Чисто геймплейно на места **MUA** леко досъчава, като дори сменянето на контрола върху друг герой не спасява положението. Основно защото скиловете, макар и визуализирани по различен начин, силно се застъпват като приложение.

И все пак играта е нещо сакрално за всеки почитател на *Marvel* и комиксовата култура като цяло. Една привидно проста аркадка, която обаче смазва с съдържанието си и реверанса към комикс гийковете. Много хора я предпочетоха в месец, когато големите **Gothic 3**, **Neverwinter Nights 2** и **Dark Messiah** например се оказаха малко или много разочароващи. И не съгрешиха. Защото **Marvel Ultimate Alliance** показва основната цел на игрите – да забавляват хората в свободното им време.

Second Opinion

От: Wolf

След като колегата doomy така горещо препоръча **Marvel: Ultimate Alliance**, на мен би трябвало да се пада честта да понахраня играта. За да има баланс, не за друго. Чистосърдечно си признавам, че това не е много лесна задача, дори съм длъжен да добавя, че ако аз давах финалната оценка, сигурно бих сложил дори още една единичка отгоре.

Въпреки това има няколко неща в заглавието, които доста ме дразнят. Едно от тях е изборът от герои, който ни е предложен. Не че се оплаквам, но моля обяснете ми какво правят някакви смотляци (визирам Elektra и Blade, например) до истински легенди като Wolverine и Captain America. Включването им за сметка на индивиди като War Machine и Rogue си е направо кощунство.

Другият ми сериозен проблем с играта е балансът. Някои от участниците са направо безсмислени. Аз, лично, извадих Wolverine от групата си сравнително рано, след като прегазих един бос за под 20 секунди. Проблемът с него е, че трупа "rage points" и когато те се напълнят, започва да удря ужасно бързо. А когато този ефект се комбинира с личния му buff и party buff-а на Spider-man (и двата дават бонус към скоростта на атака) положението бързо става подобно на това от **Jade Empire** на Easy. И това, за съжаление, е просто един от примерите.

Да, знам, тези неща са малко или много заяждане. Играта, както колегата изтъкна, е просто твърде добра, за да ви спрат подобни дреболии. Да не говорим, че това е реплика на човек, който вярва че в *DC Comics* е истината, а *Marvel* са смотаняци.

По-добра от:

X-men Legends 2

8

Сойер

По-лоша от:

Отлична

Оценка Визия: 7
Леко слаба технически, но при наличието на толкова колорит, шарения и ефекти, кой ти вижда кофти текстурите и ръбатите модели?

Оценка Звук: 9
Героична музика, повече от адекватно озвучени персонажи. Както си трябва.

Оценка Геймплей:8
Еднообразно и кретенско цъкане на бутони тук-таме, но благодарение на десетките герои, някои очарователни крайно кретенски нива и boss encounter-и, няма да усетиш кога си я изиграл.

Оценка Разнообразие: 10
Над 20 от любимите ни Avenger-и, X-men-и и всички останали знайни и незнайни Марвълски супергерои и злодеи са налице. Стотици артове, видеота и бонуси за отключване. От фенове за фенове, евала!

Eragon

>ЖАНР малоумен търд търсън по филм **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Stormfront Studios **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Vivendi Games

> ПЛАТФОРМИ PC, PS2, Xbox, X360, PSP, DS **> САЙТ** HTTP://WWW.COJ-GAME.COM/

"**Ерагон** потапя играча в магически свят на дракони, съдба и приключения. Геймърите ще се насладят на интензивни битки, бойна система с комбота и магии без аналог в досегашни заглавия, включваща невероятни довършителни удари, групово хващане и блокове, продължаващи с уникални контра-атаки. Приключението е подсилено от битки на гърба на летящ дракон, които те оставят без дъх, и опустошителни призоваване на драконовия ти спътник."

Или нещо такова. Тази информация е нова за мен, случайно попаднах на нея преди малко в прес материалчето, търкалящо се тъжно из офиса. Даже проверих два пъти заглавието на документа, за да се убедя, че горният текст се отнася за тази игра. За нея си е...

Ерагон, за незапознатите, се базира върху предполагаемо хитовия филм, който ще излезе средата на декември и който пък, от своя страна, се базира върху хитовата тийн-фентъзи трилогия на Кристофър Паолини **Наследството** (от която са написани две части – **Eragon** и **Eldest**. Втората също ще излезе на български през декември, извинявам се лично за което).

Като повечето подобни игри, и тая е направена горе-долу колкото да не кажем после, че не сме пуснали игра по филма, но по някаква странна причина идиотите от *Stormfront* са решили, че всъщност създават *истински* гейм-продукт, вместо безмозъчен полуфабрикат, и са решили да черпят вдъхновение не от другаде, а от **God of War**, моля ти се.

За историята на "магическия свят на дракони, съдба и приключения" мисля да не споменавам, тя така или иначе не следва като хората нито първата книга, нито филма по нея, а е просто *нещо там*, което да оправдава смяната на нива и десетина безбожно лоши кътсцени. Освен това ни се разказва от мазен негър зад кадър, който говори с онзи вбесяващ древноегипетски английски акцент, така обичан в Холивуд...

Мисиите са общо 16 (минават се за под 4 часа на "normal"), 12 от които са всъщност едно и също с различен декор, 3 са, подозирам, демо-версии на **Microsoft Dragonflight Simulator**, а една е... ъъ... поляна.

Разнообразието е сведено до абсолютния възможен минимум и геймплеят носи ентъртейнмънт-заряда на употребяван презервативъ след симулация от страна на мъжа. Имаш наш'то момче Ерагон и управляван (доста кадърно, между другото, не мога да отрека) от ИИ сайдкик, чиято роля може да се поеме и от втори играч, макар че не знам къде точно пък ще се намерят цели *двама* души на едно място, които да искат да играят *това*...

Враговете са два варианта с около 4-5 козметични под-вида, като от всеки вид има точно по един скин. Голям Лош Войн, Малък Лош Войн, Льолво с Щит, Льолво с Лък и Първоначален Льолво в двете версии.

Сега за "интензивните битки" и " бойната система с комбота и магии без аналог в досегашни заглавия, включваща невероятни довършителни удари, групово хващане и блокове, продължаващи с уникални контра-атаки". Имаш удар с X и удар с O (говорим си за PS2 версията) + четири комбинации – XOO, OOX, XOX и OXO, които не правят нищо, така че са безсмислени и горе-долу могат да свършат същата работа, ако ги произнасяш, вместо да ги натискаш... Цялата игра се минава с безмоторно набиране върху бутона за удар + някоя и друга магийка, ако ти се прище (щото никъде не е нужно). Въпросните са крадени от **LoK: Defiance** – телекинетично дърпане, бутане и подпалване + сравнително забавния момент да манипулираш на определени места нивото с магия.

"Невероятните довършителни удари" така и не схванах при какви обстоятелства се случват, но ако си виждал брилянтните изпълнения на забавен каданс на Крейтъс в **God of War**, си представи същото, само че станало случайно, *твърде* забавено, видяно от кофти ъгъл и като цяло доста глуповато на външен вид.

Битките на гърба на дракона Сапфира са горе-долу единственото разнообразие, но са също толкова глупави, колкото и всичко останало. Имаш три различни атаки, но използваш само една от тях, и толкова. А призоваването ѝ е предварително определено на конкретни места, та не може да мине за някаква голяма екстра.

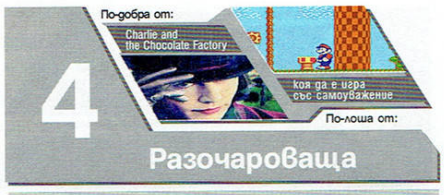
Гореспоменатото ниво-поляна е единствената малко по-оригинална и приятна мисия, в която докато тръстед сайдкикът Бром те пази от двама урода, ти трябва да освободиш с магия катастрофиралата и затрупана от застопорени с магически корени дървета Сапфира.

Камерата е друг малък бисер в короната на този шедьовър. Естествено, нямаш никакъв контрол над нея и тя си се движи около теб според както са преценили дивелъпърите. Това обикновено означава, че стреляш (а да, забравих лъка, ма той е безполезен) по невидими врагове (той пък добре, че твоят човек си се насочва сам към тях) и не виждаш откъде ти идват нападателите, докато не стане твърде късно. А вразите те мелят и паднал на земята, така че това не е чак толкова весело, колкото звучи.

И последна, но НЕ И ПО ЗНАЧАНИЕ, БОГА МИ, е визията. Отговорно и с ръка на Библията заявявам, че анимациите в тази игра са рисувани на Paint. "И Ерагон видя най-красивата жена, която бе съзирал в живота си", вика мазният негър, а аз гледам някакъв излязъл от **Fallout** урод, на чийто фон дори принцеската от Super Mario на 8-битовия *Game Boy* изглежда *секси*! Да не говорим за дървените движения, странните "стилови" (с извинение) похвати и избора на ъгъл...

Нивата за сметка на това са доста красиви, което, уви, не може да се каже за героите, бегло и *евентуално* напомнящи актьорите, играещи ги във филма.

Май стига толкова, а? Така и така няма да я играеш тая игра, какво има да те занимавам повече с нея?



4

Разочароваща

Визия: 4
Прилични нива и движения, умопомрачително грозни анимации и герои.

Звук: 5
Бозава фентъзи-епика така, както си я представят американците, прилично озвучаване – гласът на Ерагон е актьорчето, което го играе във филма, Робърт Карлайл и Джимон Хунсу също са в кюпа...

Геймплей: 3
Еднообразно набиране на бутона за удар, едни и същи врагове в 16 мисии. Няма дори опит за нещо по-свежо.

Необателност: 10
Рядко се случва на една игра ЧАК толкова да ѝ личи, че е правена през куп за грош, колкото да продаде някоя и друга бройка покрай филма...

Justice League Heroes

Marvel срещу DC - 1:0

>ЖАНР екшън/RPG **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Snowblind Studios **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Eidos Interactive **> ПЛАТФОРМИ** PS2, Xbox, PSP, DS

> САЙТ http://www.justiceleagueheroes.com/

Може да се каже, че съм фен на *Snowblind Studios*. Изиграл съм надлежно и с огромно удоволствие трите им сериозни игри (рейсърчето за *N64* не го броя за такава) – **Baldur's Gate: Dark Alliance**, **Champions of Norrath: Realms of Everquest** и **Champions: Return to Arms**. При това – по повече от веднъж. За незапознатите – гореизброените са конзолни екшън ерпегета, всяка една от тях отличаваща се с изумителна за времето си графика, сюжет, сведен до *вий-сте-добрите-избийте-лошите* и най-вече – страхотен кооперативен мултиплеър. Това са заглавия, правени с ко-оп идея и предназначени за бодри алкохолни другари, които да награбят по един контролер и каса бира и да започнат да изриват чудовищата от картата.

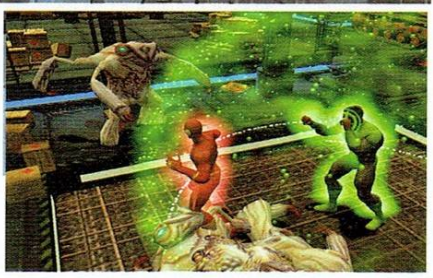
В този ред на мисли бях напълно наясно какво точно да очаквам от **Justice League Heroes**. Е, да – фентъзи сетингите бяха заменени със супергероични такива, но какво пък. Героите на *DC* също никога не са ми били особено симпатични, но в крайна сметка дали ще громя монстърите с дарк елф, или с Батман, няма особено значение, стига фън да има.

Така че когато прес копието на "Лигата" потъна в конзолата ми, двамата с благоверната ми половинка (с която прочее имаме адски романтични спомени от **Champions** серията) отворихме две бутилки вино (за да не цапаме чаши) и се впуснахме в света на супер героите. На пръв поглед **Justice League Heroes** е страхотна игра. На втори – това все пак е сериозна крачка назад спрямо гореописаните предишни заглавия на *Snowblind*. На трети няма как да не се признае, че при все въпросната крачка назад, играта е супер забавна. И на четвърти – точно когато е започнало да ти става хубаво... играта свършва.

Следва анализ на видяното и изиграното.

Историята няма да я коментирам. Като за комиксова такава – става. Има добри, има лоши, има разруха и заплахи за човечеството, има супер сили на килограм, има един два очаквани обрата. Чест прави на авторите, че въпреки едноплановия сюжет, са подходили сериозно към въпроса, подчертавайки атмосферата на творението си с добра музика и доста стабилно озвучаване (обърни специално внимание на много големия Рон Пърлман като Батман). Кът-сцените също са доста и – при все, че не са на нивото на тези от **Marvel Ultimate Alliance**, който реално прибира всичко видяно в **Justice League Heroes** в малкото си джобче само с въвеждащата си анимация – също стават. Казано с други думи – за не-фен на *DC*, като мен, нещата са напълно задоволителни, а *DC* феновете би следвало да изхвърлят арабска дюнерова майонеза от радост.

Налични за игра в началото са Батман, Супермен, Флаш (личният ми фаворит), Затана, Маршън Менхънтър, Грийн Лентърн и Уандър Умън. Е, последната има излъчването, гласа и сексапила на някой не особено елитен травестит от площад Македония, ама карай, важното е да е весело. В хода на действието ще можеш да си отключиш и разни индивиди от Б групата на *DC* – Аквамен, Хънтрес, Хоукгърл и Грийн Ароу. По всяко време на дадена карта ще можеш да играеш с



двама от гореописаните. Изкуственият интелект на виртуалния ти партньор е доста куцичък, но така или иначе чарът на това заглавие е в кооперативната игра, иначе е скучно.

Странният момент е, че за разлика от повечето подобни екшън ролеви игри, в **Justice League Heroes** възможността за избор с кого точно да играеш е налична само в няколко мисии, когато сформираш отбори по свое осмотрение. В останалото време играта сама избира с кого да те пусне, следвайки сюжетното си развитие. Идеята явно е до края да си минал и през седемте налични супергероя от обложката. Което обаче е доста тъпо, защото наместо разнообразие, те кара непрекъснато да свикваш от едва ли не нулата с нов персонаж. Другият проблем е, че когато партньорът ти е принуден да хване развивания от теб досега Супермен, примерно, е доста вероятно да се окаже, че ти си качвал точки на умения, които не отговарят на неговия стил на игра. Всичко това, разбира се, се решава с размяна на контролерите, за да може всеки да поеме предпочитания от него герой, но не виждам кому бяха нужни тези допълнителни нерви. Още по-голямата недомислица е, че с това "въртене" на персонажите преиграването на и без това кратката игрица на *Snowblind* се обезсмисля напълно, защото си видял всичко на първо четене. На фона на близо три пъти по дългия **Ultimate Alliance**, който нямам търпение да изиграя отново с други герои, това звучи доста неприятно.

Ролевата система също е доста жалка, като на богатите дървета за развитие от старите заглавия на студиото тук са противопоставени по четири жалки уменийца за персонаж. Това би било компенсирано донякъде от по-богата гама от комбота, каквато обаче – позна – тук липсва.

Факт е, че графиката е страхотна като за настоящото поколение конзоли, а нивата на деструктивност са приятно високи (по-якичките персонажи могат директно да вдигнат някоя от паркираните из града коли или да изтръгнат цял електрически стълб и да замлатят с него враговете), но това някак не успя да удовлетвори високите ми очаквания.

В заключение, **Justice League Heroes** е приятна малка игричка, с която да убиеш един следобед в добра компания, но нищо повече. И искрено се надявам от *Snowblind Studios* да зарежат супергероичните си експерименти и да се съсредоточат върху разработката на **Champions 3**, в която – доказано – са далеч по-добри.

6

Добра

Визия: 8
Некст-джен полъх на презънт-джен платформи. Похвално.

Звук: 8
Приятна музика и сравнително адекватно озвучаване. Освен това зад микрофона на Батман стои Рон Пърлман.

Геймплей: 6
Хак-слаш, хак-слаш, хак-слаш, левъл ъп, хак-слаш... ареееее, финални надписи.

Продължителност: 7
Само дето това горе е броят на геймплейните часове, а не оценка по десетобалната...

От: Ikarus & Wolf

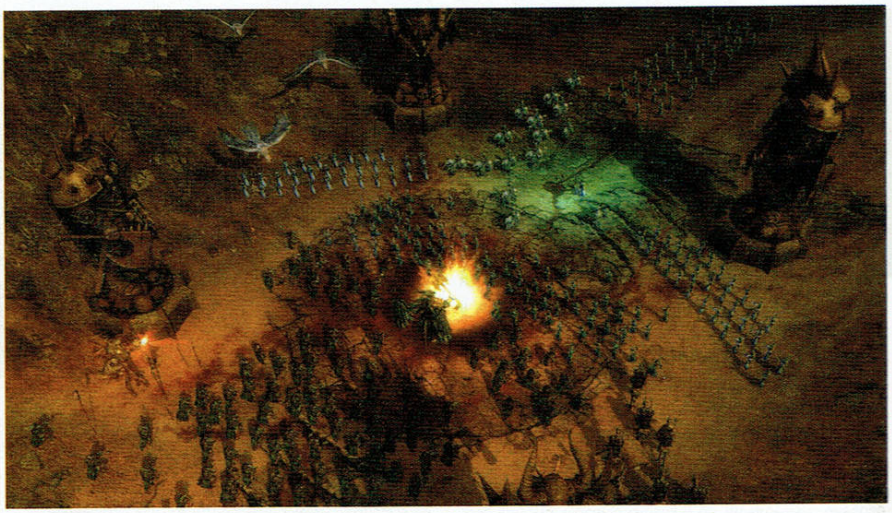
Warhammer: Mark of Chaos

Или как от Black Hole направиха игра, дето става за нещо

>ЖАНР RTS **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Black Hole Entertainment **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Square Enix **> ПЛАТФОРМИ** PC

> САЙТ http://www.markofchaos.com

Покрай **Warhammer** франчайза напоследък има доста сериозно раздвижване. Миналия месец бяхме зарадвани с фантастичния **Dark Crusade**, а на хоризонта е **Warhammer: Age of Reckoning** – MMORPG, на което се възлагат големи надежди. Известен шум се вдигна и около **Mark Of Chaos**, най-вече заради смазващото интро, което беше пуснато за свободен даунлоуд преди излизането на самата игра и сякаш успя да подлъже хората, че въпросната ще е нещо сериозно и готино, предвид очевидно дебелия бюджет, пръснат само за филмчето. За жалост нещата не са толкова розови и или голяма част от парите са отишли именно за въпросното филмче и не са стигнали за останалото, или талантът на разработчиците малко е подвил крак. Последните между другото са слабо известни с извънредно безидейната си стратегия **Armies of Exigo** (чийто главен фийчър беше битки под земята!) и макар и настоящият им продукт да има недостатъци, то пичовете май бележат напредък.



Полу-епично мазало

Казахме "май", защото когато ти спускат на готово лиценз за една вече утвърдена и разработена гейм вселена, е нужно доста да се постарае човек, за да оплете конците. Е, *Black Hole* са се постарали доста. Преди да е настъпило някакво объркване, трябва да поясним, че **Mark of Chaos** се развива в **Warhammer Fantasy** света, не в **40k**. Разбирай – рицари, елфи, ходещи плъхове и остра липса на роботи и танкове. Това в никакъв случай не значи, че играта е някакъв стандартен фентъзи бълвоч – мрачният, леко нестандартен и смахнат поглед към иначе добре познатите ни раси винаги е бил запазена марка на **Warhammer** и успява да създаде различна атмосфера с уникален чар.

Това особено осезателно се чувства в кампанията, която е разделена на две – Empire и Chaos. Които обаче не са точно Доброто и Злото и това е една от основните сили на франчайза. Историята не е нещо невиждано, но поредицата от поносимо режисирани кътсцени и задоволителния войс актинг някак успяват да грабнат интереса. Това за съжаление важи с по-голяма сила за Империята, отколкото за Хаос частта на играта.

Жалкият опит за наподобяване на „северен" акцент, с който се славят кеъс-силите, доста неприятно разваля картинката. С напредването в играта ще се срещнете и с другите две играеми раси – High Elves и Skaven – като първите е очевидно какви са, а вторите са раса на интелигентни и зли плъхове-убийци, сеещи зарази и мор. Макар и да са адски отблъскващи на външен вид, има някакво извратено удоволствие в това да прегазиш печените, но иначе скучни момци в блестящи брони с вълна създания от кофите и огромни мутанти-гризачи, стоящи на два крака.

Оставяйки настрана колорита на вселената, в кампанията не може да се намери друго, което да ти хване окото. Имате поредица от стратегически карти, по които движите герой, който представлява армията ви в типичен **Total War** стил. С тази разлика, че прогресът е напълно линеен, със странични мисии тук и там. Локация – битка, печелите и някакво злато. Следваща локация – приятелски град, където може да ъпгрейдвате армията си, да купувате нова, да й слагате заклинания за следваща битка и да пазарувате благини за героите. Последните вдигат до 40-то ниво и отключват умения или магии в три различни дървета, като напълно може да развиете само едно. Ако някой от вас са се сетили за талантите в **World of Warcraft** – правилно се е сетил. Трите дървета изглеждат по абсолютно същия начин и изпълняват абсолютно същата функция. Армията ви се състои от отделни отряди (мечоносци, стрелци и т.н), всеки от които вдига нива (до трето), а постепенно се сдобивате и с по-мощни единици.

Самата бойна концепция е максимално близка до тази на настолния **Warhammer** – имате някакви войски, но преди всяка битка избирате кои отряди и герои да налеете в кютека, и трябва да се справите само с тях.

Проблемът на кампанията е, че никога не знаете какво точно ви очаква и ако сте с неподходящи отряди, опцията за лоудване ще ви е пръв помощник. За съжаление тя отсъства в

От: Doomy

Боговете

Khorne – Бог на кръвта

Наричан още: Господаря на черепите

Представян като: огромен мускулест тип, раздаващ команди от трон, изграден от черепи и кости. За тях се твърди, че са както от враговете *му*, така и от последователите *му*, дръзнали да не изпълняват командите *му*.

Най-голям враг: Slaanesh

Характерни особености: Khorn е почитател на директния подход при битките - мятай каквото имаш, пък каквото стане. Всеки, неизпълнил командите, бива заклан лично от него

Nurgle – Бог на упадъка, заразите, отчаянието и разрухата

Наричан още: Дядо Nurgle

Представян като: свръхдебел и покрит със слуз и разлагаща се плът хуманоид. Често е придружаван от рояци мухи.

Най-голям враг: Tzeentch

Характерни особености: неговата сила е в легионите разложени последователи, които са толкова отчаяни, че за тях е чест все още да участват в битка и затова са Му благодарни. За него заразата е "Дар".

Slaanesh – Бог на гордостта, себелюбието и удоволствието.

Наричан още: Тъмния принц.

Представян като: красив мъж или жена, а на моменти и хермафродит, тъй като обича да сменя човешките си превъплащения. Най-младият от четирите божества.

Най-голям враг: Khorne

Характерни особености: Богът изпитва удоволствие от всеки повален враг, като не пропуска да измъчва плененитe противници, което повишава морала на спътниците му. Доста подъл и плетящ интриги изверг. Демек – наше момче/момиче.

Tzeentch – Бог на магията и трансформацията

Наричан още: Променящият пътищата и Господарят на магията

Представян като: облак от светлина с постоянно менящ се цвят, тъй като няма постоянна и ярко изразена форма.

Най-голям враг: Nurgle, но доста се мрази и с Khorne

Характерни особености: мощта му е в силната магия и мутациите на армиите му.

самите битки и ще ви се наложи да излезете до главното меню и да се лоуднете, губейки потенциалния си прогрес в схватката.

Голямата лудница пък са героите, като при среща с вражески такива имате вариант да ги призовете на уан-он-уан дуел. Само дето при това положение се губи контрол над армията, без екшънът около вас да спира, и ако войските ви са се наврели в мелето, може само да се молите да оцелеят и без вашата намеса! Поредната недомислица.

Освен това самите мисии са някак безидейни в голямата си част, а целите ви често са неясни, като не липсват и моменти, където може зверски да се прецакате и да загубите ценна войска именно поради липсата на достатъчно информация. А, както споменахме, сейв в битки няма. Айде отначало.

Факт е, че се намират и приятно интересни мисии – понякога обсаждате градове, примерно – но като цяло кампанията оставя усещането, че авторите са метнали по малко от всичко, да има, и са го съшили както дойде. Разочароващо.

Онлайн клане в името на Khorne и спорта

По-добрият коз на играта е мултиплейърът, макар и той да страда от същите проблеми като сингъла. При всяка игра хостът определя тавана на златото, за което може да купите армия, като от специални екрани избирате какви отряди да вземете, дали да ги ъпгрейдвате и т.н. Трябва да се вместите в определените пари, като си нямате и престава какво пазарува врага.

Достъпни са и четирите раси, с варианти да си вземат наемници, например джуджета и орки. Жалко, че последните не са обособени като раса. В типичния стил на поредицата може да си издокарвате армиите откъм цветове, знамена и глезотии. След това се наливате на картата, като в определени режими задържането на контролни точки може да ви снабдява с подкрепления, малко в стил **Ground Control 2**.

Основният проблем отново е липсата на информация – коя единица колко точно щета прави, срещу какво е добра, колко бой може да понесе. Когато два отряда се сбият, е малко трудно да се разбере кой печели, непрекъснато трябва да се взирате в банерите над тях, които показват кръвта и морала, а безумните анимации, при които не е съвсем ясно дали единиците изобщо се удрят, не помагат с нищо.

Цялата работа ни наведе на мисълта, че играта не калкулира всеки отделен удар, а прави някакви изчисления на база цял отряд и колко щета трябва да си взима и нанася спрямо опонента. Ние разбираме реверанса към настолната игра, но това някак не пасва съвсем, като го пренесеш на PC. Не и за игра, която се хвали със стабилен мултиплейърен режим.

Технически нещата са задоволителни, а **Mark of Chaos** изглежда доста добре визуално, ако и на сайта на играта след препоръчителна да се мъдри и „гореща" конфигурация. Малко смешно и нагло седи. Могат да се изтъкнат проблеми като периодични изхвърляния в **Windows**, калпави анимации, при които единиците са на няколко метра една от друга но се налагат с мечове, леки проблеми с баланса и някои други безумства по интерфейса и поведението на единиците, но голяма част от тях бяха отстранени с пач 1.2.

Но с кръпки или без, **Mark of Chaos** е игра, която вероятно ще се хареса само на заклети фенове на настолния **Warhammer**, защото от всички PC игри по темата, тя най-много се доближава до него като правила. Един солиден експанжън, който да добави така липсващата шлифовка, може да оправи нещата, защото в заглавието има идея, но на фона на конкуренцията и предвид моментното му състояние, до такъв едва ли ще е стигне.

7

Откроява се

Оценка Визия: 8
Съвсем прилична, да не кажем приятна. Картата между битките пък е просто превъзходна. Проблемите с анимациите обаче малко вадят очи.

Оценка Звук: 6
Войс актингът бива, има и някакви ненатрапчиви мелодийки. Обаче инструктурът в туториала свали оценката с цяла единица. Може би някой трябва да прати сценарния екипа в Black Hole на един бърз курс по хумор при пича от Борат.

Оценка Геймплей: 7
Част от битките са истински епични, но за съжаление липсва полировката на заглавия като Total War сериите. Просто навсякъде в играта са омешани много добри идеи с недомислици и... много лоши идеи.

Оценка Warhammer-ност: 8
Подходът към геймплея се приближава повече към настолната версия от всички досегашни игри по този култов франчайз. В историята се леят достатъчно кръв и черва, за да се подправи фентъзи епиката с щипка достоверност.

Killzone: Liberation

Killzone се преражда и е по-добър от всякога.

>ЖАНР тактически шутър **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Guerilla **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** SCEE **> ПЛАТФОРМИ** PSP

> САЙТ не ми се отваря :(www.killzone.com

Убеден съм, че всеки от вас се е сблъсквал с игра, която противно на всякаква логика изключително много харесва. Такова преживяване за мен беше сблъсъкът с първия **Killzone**. Запознатите с това заглавие несъмнено са наясно с многото му проблеми, сред които кофти графика, нестабилен фрейм, доста криво управление и ред други, които биха отказали повечето хора още по средата. Аз обаче се влюбих. Не просто в играта, а в цялата вселена, в героите, в оръжията, в ожесточения конфликт между низвергнатите Helghast и отчаяните войници от ISA. По тази причина вестта, че се разработва ексклузивно заглавие за PSP на базата на **Killzone**, доста силно наклони везните към покупката на портативната конзола, въпреки че оставаше нещо като година до излизането му. Сега, когато **Killzone: Liberation** вече е факт, мога с радост да обявя, че бях прав в големите си очаквания.

За мен е огромно удоволствие да ви представя едно превъзходно и уникално заглавие, далеч по-качествено от предшественика си.

Историята продължава директно там, където свърши първият **Killzone** и се явява връзка с разработвания в момента **Killzone PS3**. Атаката на нашествениците от Helghan е спряна, след като флотът им е унищожен. Въпреки това войната на Векта далеч не е свършила – северните градове остават под окупация, Helghast си имат нов лидер, готов на всичко, за да задържи контрола над териториите, а нашите момчета от ISA продължават да нямат подкрепления по неизяснени причини. В този хаос се намесвате вие, поемайки ролята на стария познайник и герой от първата война, Янус Темплар, който буквално трябва да изнесе на плещите си освобождението на планетата. Звучи малко клиширано и всъщност си е точно такова. Фабулата е може би най-слабият елемент на играта – през цялото време не се случва почти нищо, липсва ясна мотивация на целите ви, а и краят е абсолютно неудовлетворяващ. Като цяло, през повечето време не сте съвсем наясно защо правите това или онова и как сте се озовали на съответното място.

Обаче не ви пука. Защото чистият и неподправен фън от неспирния екшън е силата, която залепя ръцете ви за PSP-то, а ордите от врагове, които постоянно ви дишат във врата, не ви дават да се замисляте на много философски теми. Новият **Killzone** има малко общо с предшественика си по отношение на геймплейната механика. Въпреки че си остава шутър, перспективата е сменена на изометрична, а екшънът е неколкократно по-интензивен, посредством вкарването на доста по-силно застъпен тактически елемент.

Започвате с любимия стандартен автомат, а на ключови места по нивата са разпръснати сандъци с допълнителни оръжия, според ситуацията. Въпреки това в никой момент не можете да се почувствате сигурни. През цялото време сте наясно, че враговете са повече от вас, а често са и по-добре въоръжени. Освен това сладурите нямат навика да висят и да чакат да ги избиете един по един, като патици на гюме. В момента, в който един куршум прелети покрай тях, моментално се разпръсват и започват да ви дебнат иззад прикритие, мятат гранати и започват активно да ви обграждат, докато просто няма къде да се скриете.

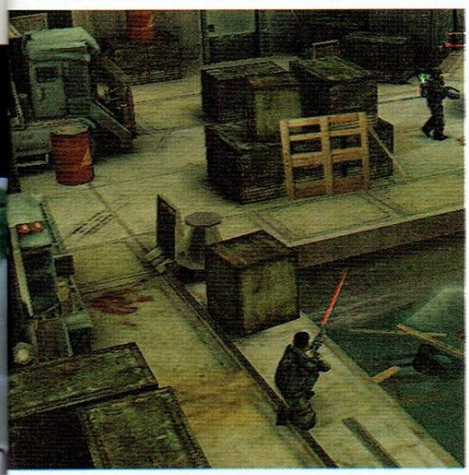
Като цяло гадовете са чак неприлично умни и дори съобразяват да стрелят по вездесъщите експлоадиращи варели, ако се окажете близо до такива. Животът ви е допълнително вгорчен от факта, че кръвта вече не се пълни услужливо, а аптечките са малко кът. За да

оцелеете и да си изпълните мисията, трябва да сте доста прецизни в прицелването, да оценявате трезво и същевременно много бързо ситуацията, да знаете къде има прикритие, кога да метнете гранатa и кога просто да зарежете рамбовщините и да избягате.

В битките доста помага хитро измислената система на прицелване. Въпреки че не е на 100% автоматична, Темплар се локва към най-близкия враг, а смяната на активната цел е въпрос на съвсем малко усилие. Дори танковете и фиксираните установки са изключително лесни за управление.

Удобният контрол обаче не променя факта, че **Killzone:Liberation** е адски трудна. И то не по онзи евтин начин, който абсолютно изкуствено удължава играта, като ви кара да правите абсурдни неща, а просто защото трябва да разберете, че сте сам човек срещу цяла армия. Чак е учудващо колко малко куршуми можете да поемете дори на easy, а ако решите да се направите на големи храбреци и пробвате hard, ще се озовете в една вселена, изпълнена с болка. По тази причина ще умирате доста, но това изобщо не трябва да ви притеснява, защото в тази игра няма изнервящо непреодолими ситуации – само такива, към които сте подходили грешно. Освен това чекпойнт системата е доста интелигентно направена и никога не се налага да се връщате прекалено много.

Интересен нов отенък на геймплея е появата на съотборник в определени мисии, в лицето на верния сержант Рико и неговата Гигантска Картечница (ТМ) или Лугер, която се е обзавела с рамбовски арбалет с експлоадиращи стрели. Останах силно впечатлен от великолепното им ИИ, както и от простата, но изключително ефективна система за задаване на команди, която дори си има готин булет тайм ефект като бонус. Можете да заповядате на своя човек да заеме определена позиция, да атакува специфичен враг, да залага експлозиви и т.н. Единствената критика към аверите на Янус е, че понякога срещат трудности да заобикалят някои препятствия и че не се свенят да ви вкарат по някой откос, ако им се окажете на пътя.



Допълнение към сингъл кампанията са така наречените предизвикателства, които са мини мисии от рода на сваляне на определен брой цели за време, защита на територия и т.н. Те ви носят безценни точки, с които се отключват полезни ъпгрейди, като повече гранати, повече кръв, повече експлозиви – все неща, от които имате вопиюща необходимост. Особеността тук е, че всяка мисия изисква различни неща от вас, а имате само 3 слота за ъпгрейди, така че трябва хубаво да обмислите какво ви трябва. Може би най забавната екстра, по отношение на кампанията, е че можете да я изиграете заедно с някой приятел в кооперативния режим, като фънът е несравним.

С кампанията обаче е свързана и основната критика към **Killzone: Liberation**. Истината е, че мисиите са леко еднообразни и могат да се минат за един следобед, а твърде зарибяващият мултиплей трябва да се изтегли под формата на бъдеща добавка, която все още се разработва. Дотогава можете да се пробвате в локалния режим, който предлага мулти за до 6 играча, което пак е нещо. Проблемът е, че картите са малко и са доста големи, а да събереш 6 човека с PSP, особено в България, е изпитание, на фона на което неволите на Янус изглеждат някак незначителни.

Killzone: Liberation блести и в техническо отношение. Графиката е изключително приятна и въпреки доста отдалечената камера, можете да забележите доволно количество детайли. Моделите на хората са направени добре, но по време на кът сцените се вижда, че са загубили доста полигони при скока между конзолите.

Анимациите са на върхово ниво, като дори е вкаран rag doll физичен модел. В резултат, когато успеете да взривите някого, така че да изхвърчи в близката пропаст, кефът е неописуем. Експлозиите са невероятни и просто трябва да се видят. Всичката прелест е постигната при абсолютно стабилен фрейм, като единствените забележими забавяния са при серийни взривове или струпвания на нездравословно голямо количество гадове. По отношение на озвучаването похвала заслужат както гласовете на главните герои, така и тези на хелганските войници, чиито крясъци, заглушени от респираторите, са запазена марка на поредицата. Музиката се състои от обикновени военни маршове, които обаче са достатъчно незабележими. От друга страна оръжията звучат великолепно, а любимият ми хелгански автомат се е завърнал с пълна сила.

Като заключение мога само горещо да ви препоръчам новия **Killzone** като едно от малкото изключително качествени и ексклузивни заглавия за портативната конзола на *Sony*. Въпреки кратката си кампания, потенциалът на мултито е огромен и особено ако имате приятели с PSP-та или безжичен интернет, гарантирано ви очаква доста продължителен фън.

Om: **Roland**

Valkyrie Profile 2: Silmeria

или "ако валкириите бяха японки"...

>ЖАНР JRPG **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Square Enix **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Square Enix **> ПЛАТФОРМИ** PS2

> САЙТ http://na.square-enix.com/valkyrie/site2

Ако японците са се доказали като напълно импотентни в нещо, то това е боравенето с чужди митологии. По някаква причина просто са *неспособни* да ги почувстват в достатъчна степен, за да създадат нещо наистина правдоподобно. В първия момент, в който чух, че жълтури ще ми разясняват скандинавската митология, ми стана едно такова мило, топло и саркастично.

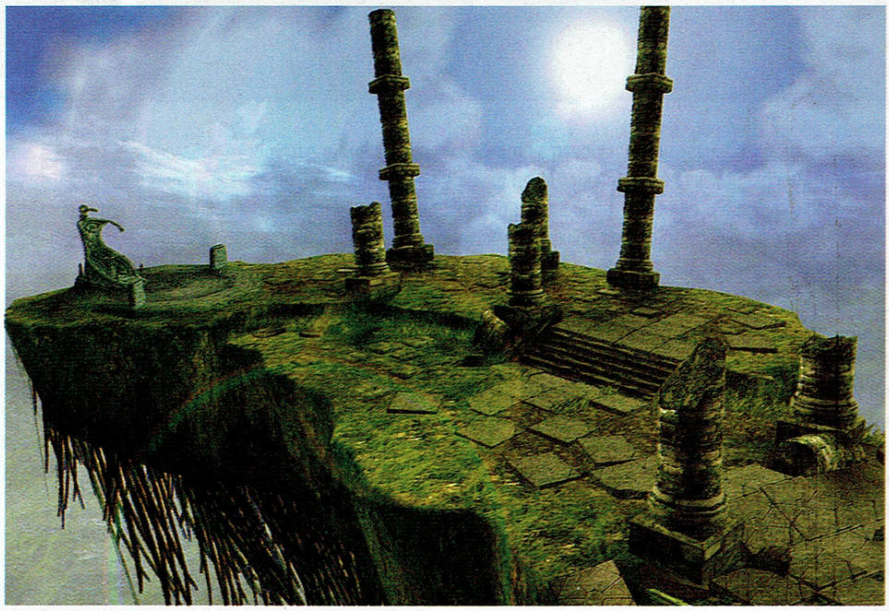
После се заиграх и от трите чувства ми останаха само милото и топлото.

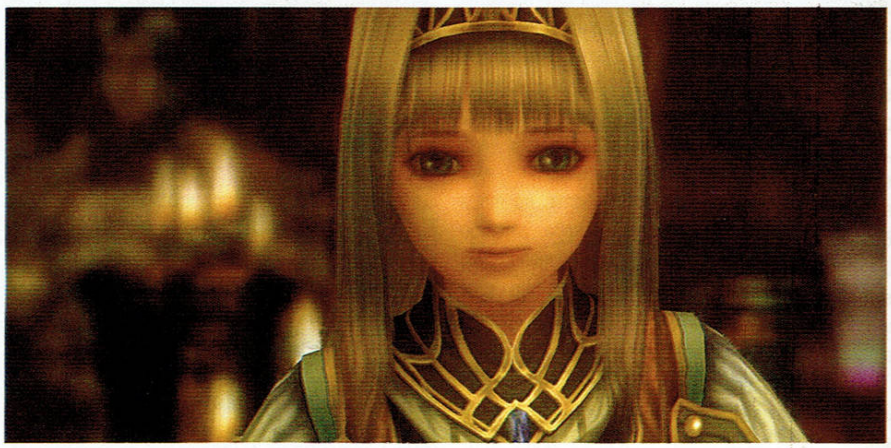
Действието се развива няколко столетия преди първата част и историята е съвсем бегло свързана с нея, точно толкова, колкото да се кефят фенове на единицата, а незапознатите да не се чувстват тъпо. Някога една от трите валкирии – Силмерия – била верен служител на Один, но когато между тях възникнали разногласия, богът-повелител я заточил в Мидгард, затворена в човешко тяло. Алиша, принцесата на Дипан, трябвало да бъде неосъзнатият носител на валкирията, докато Один не ѝ прости или няма отново нужда от нея. Нещо обаче се объркало и вместо да остане затворена, душата на валкирията се събудила в тялото на принцесата и така се стигнало до съжителстването на две будни съзнания в главата на бедната Алиша. А на Один това никак не му се харесало.

В момента, в който започва историята, Силмерия подтиква Алиша да избяга от двореца, където е заточена заради подозренията, че е обладана от духове. Один е изпратил най-могъщата сред валкириите – Христ – да се "справи" с будната си сестра, а на въпросната сестра хич не ѝ се умира. Скоро безхаберната принцеса се оказва забъркана не само в бягството си от гнева на Один, но и в интригите на собствения си баща – Барбароса, кралят на Дипан, който планира да се опълчи срещу самите богове. Което е, разбира се, само началото.

Ако смяташ, че историята е наивна, спи спокойно – точно такава е. Клиширано фентъзи с плоски и предвидими герои и събития, които, поне в началото, си се развиват съвсем по учебника. Но това всъщност няма никакво значение, защото **Silmeria** е чист и неразреден *фън*. Но за това – накрая.

Първата **Valkyrie Profile** беше една от най-нестандартните и харесвани ролеви игри за *PSX*. Принципно е доста трудно да продължиш "нестандартно" заглавие без да станеш стандартен, но *Square-Enix* са пичове и шест години след бляскавата първа част, ни предлагат





игра, в която де факто *всеки* елемент от геймплея е променен и обновен.

Първото, което прави впечатление, е фотонната система, но за да я обясня, трябва да мина през физиката. Движението извън битките е ограничено в две измерения – напред, назад, надолу и нагоре, като дори си има копче за скок. Алиша се шматка по екрана, представлявайки партито, а враговете са компресирани в също толкова единични духчета (доста зловещи, между другото), които бродят из зверски красивите терени. Въпросните фотони са основата за всички джъмп&рън пъзели в играта (някои от въпросните са доста трудни). Изстреляните фотони замразяват духовете за кратко и можеш да скачаш върху тях, използвайки ги като платформи, или да се телепортираш на тяхната позиция (ако е недостижима по нормален път), като ги уцелиш с втори фотон, докато са замразени – така разменяте местата си. Играта използва адски пълноценно това и практически навсякъде има нещо скрито нависоко, до което можеш да стигнеш само чрез фотони.

Истинската прелест обаче идва в битките. Докоснеш ли се до дух, се озоваваш насред разчупено като терен бойно поле, където вече можеш да се движиш във всички измерения. Партито ти реагира като един герой, но можеш да го разделиш на две групи. Враговете пък, пакетирани в съответното духче, се шматкат по терена и червени зони около тях показват накъде гледат. Попаднеш ли в зоната на погледа им - автоматично те нападат. Цаката е да се приближиш достатъчно до врага, за да влезе в твоя обсег, без да се озовеш в неговия. За целта

Не разчитам японец, да ти говори за валкирии. Остави тази работа на...
MrAK

В Скандинавската митология, *Валкириите* са женски полу-божества, служителки на *Один* – върховният Бог. Освен, че са му слугували по партитата, като са се грижели всички във *Валхала* да са подсигурени с достатъчно йеденйе и пиенйе, че да не им е тъпо, задето са умрели, те имат и една доста по-основна цел в съществуването си. По време на битка *Валкириите* са били изпращани от *Один* да кръжат над бойното поле и да определят кои воини да загинат и кои да оцелеят, както и крайния изход на битката. *Валкириите* пренасят душите на загиналите воини във *Валхала*, където те се присъединяват към армията на *Один*, която той събира за великата битка при края на света. Имената на мацките са били *Гун*, *Рота* и *Скулд*, като последната се явява и най-младата от *норните*, трите дами, които определят кой кога ще се роди, колко ще живее и кога ще умре.
Самата дума „valkirija" е на Старонорвежки и е съчетание от „val" - убийство и „kurija" - избирам. Най-близкият превод е „този, който избира посечения".
Въпреки, че в модерното изкуство *Валкириите* са изобразявани като млади дами, яздещи крилати коне и оборудвани с брони и щитове, древните викинги са вярвали, че те кръжат над битката във формата на гарвани, а ездитното им животно е вълк. Това най-вероятно е продиктувано от желанието да се даде възвишеност на въпросните животни, които обикновено обикаляли мястото на битката заради безплатната вечеря, която остава там.

имаш "dashing"-умението – бързо преминаване през екрана по права линия, което не активира враговете дори когато минава през червените зони.

Когато атакуваш, третото измерение отново отива по дяволите и разполагаш с четиримата герои, които си си избрал от партито (съответстващи на четирите бутона на пада). Интересно е какво влияние са имали файтинг-игрите върху графичното оформяне на битките тук. Ударите (до три на ход от всеки герой + допълнителни бонус-атаки) са така насочени и преценени във времето, че гадовете отхвърчат във въздуха, от тях хвърчат части и изобщо усещането е толкова **Soul Calibur**, че когато битката приключи (във всяка група врази има по един лидер, бтв, и смъртта му приключва и мелето, така че не е нужно да биеш останалите твари, понеже тук експириънсът е до време), изобщо няма да се изненадаш, когато героят, нанесъл довършителния удар, каже нещо мъдро точно както в края на рунд от тупалка.

Всъщност идиотското е, че в джей-рпг на *Square-Enix* – компания, която допреди **Final Fantasy XII** се водеше основно от историята и атмосферата, а бойните системи най-често набутваше в трета глуха – историята е почти *куха*, макар и адски приятна и зарибяваща, а на битките е обърнато огромно внимание и са пълни с качествени детайли и стратегия.

Така и така споменах стратегията, нека предупредя – **Silmeria** е *трудна*. В смисъл, *много*. Фотоните са отвратително изкушаващи, защото ако замразиш гадта, можеш да си я подминеш кат' пич без да се биеш, а така губиш експириънс. Само че още първият бос те удря между очите като парен чук и установяваш, че трябва да опрашиш практически *всеки* враг по пътя си, ако искаш играта да не те мачка постоянно. Освен това гадините пускат доста предмети (с които също се правят най-различни комбинации за постигане на вероятно над милион различни ефекти, но просто *нямам* място и за това), но твърде малка част от тях са лечебни, а такива неща са много нужни. Така че използвай редките градчета, за да се запасиш, понеже иначе става *грозно*.

В играта има над петдесет различни героя освен Алиша, като повечето от тях са просто души, които Силмерия, като една съвестна валкирия, прибира със себе си. Те не са част от историята като живите персонажи, но са съвсем реални участници в битките и след време могат да бъдат въплътени в истински тела, което ти носи допълнителни бонуси и предмети.

Така и така споменах героите, пък мястото ми е на привършване, искам да обърна внимание на гениалното сюжетно решение за войнствената и могъща Силмерия, затворена в тялото на плахата принцеса на Дипан. Всъщност "плаха" е някак... недостатъчно. Алиша е ТЪПА, СДУХАНА и ПЛАШЛИВА ПУ*КА, която просто *мразиш*, независимо дали искаш, или не. Валкирията, от своя страна, е горда, ноу-нънсенс типаж, винаги поема контрола над общото тяло, когато е нужно, и е адски добре озвучена. Същото впрочем важи и за останалите персонажи. Макар и да нямат кой знае какво за казване, определено го казват *добре*.

Що се отнася до визията, тя е адски качествена. Терените са напълно двуизмерни (освен тези по време на битка разбира се), но зверски изпипани и детайлни. Градовете са особено красиви, въпреки странното усещане за въртящ се зад гърба на момата ни цилиндър, което създават. Героите са кой от кой по-яки на вид (освен, сещате се, Алиша, която е ТЪПА, СДУХАНА и ПЛАШЛИВА ПУ*КА не само като поведение, но и като облик. Добре, че обикновено я движи Силмерия, та да показва малко гръбнак), а монстърите, макар и на моменти твърде... неразбираеми като форма, също са повече от прилични.

Откъм звук **Silmeria** също е чудна. Вече казах за озвучаването – определено много високо ниво, от *Square-Enix* не са пестили ресурси да намерят качествени актьори. Бекграунд музиката е разкошна, особено по време на битки, а звуците при самите битки са нещо невероятно (тук отново има голяма прилика с файтинг-игрите).

В кратце, **Valkyrie Profile 2: Silmeria** е една ДЪЛБОКО струваща си игра, която, уви, е доста сложна за овладяване (за много неща трябва да се досещаш, въпреки че и обяснения и туториали не липсват), но веднъж навлезеш ли в системата й и овладееш ли я, доставя неистово удоволствие. Да, факт е, че историята е предвидима и простичка, факт е и че е тотална

По-добра от:
Tales of the Abyss
Final Fantasy X
По-лоша от:

9
Шедьовър

Визия: 8
Красиви терени, враговете и героите са доста прилични, като за жанра. Брутални визуални ефекти при битките.

Звук: 9
Страхотно озвучаване, адски качествена бекграунд музика и чудничкиззвуци.

Геймплей: 9
Перфектна смесица от походово джей-рпг и джъмп&рън, подплатено със солидно количество стратегия и планировка.

Притегателност: 9
Някак хем е наивно, хем е клишираро, хем предвидимо, обаче хване ли те, просто не пуска.

Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate

>ЖАНР Походова стратегия **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Nival Interactive **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Ubisoft

> СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ: Pentium 4/Athlon 1.5Ghz, 512 Mb RAM, 128 Mb Video Card GeForce4 Ti4200/Radeon 8500

Хироус! Кой ли не е чувал за играта на цяло едно поколение, за магическия ѝ свят, който бе способен да превърне всеки подпухнал и недоспал геймър в могъщ войн или способен магьосник. Легендарният **Heroes 3** остана в сърцата на много фенове дълго след краха на *3DO* и неуспеха на четвъртата част, защото никой не искаше да се разделя с меча и магията, независимо до каква степен времената отмиваха графичния чар на легендата.

Въпреки тежката криза, проектът намери място в сметките на новия си собственик - *Ubisoft* и ние щастливо се сдобихме с **HoMM 5**, който за съжаление се оказа своеобразен преразказ на иконичната тройка. Е, днешната гейм индустрия трудно оставя златните си кокошки на мира и постоянно им напомня да снасят златни яйца посредством нови експанжъни. Тази участ не подмина и Хироуса, който опитваше да изживее поредната си младост.

More Might, More Magic

Hammers of Fate (HoF) е въпросното продължение, което току що излезе изпод ръцете на *Nival,* около половин година след **HoMM 5**. Предвид факта, че много добре знаем що е то експанжън, едва ли някой се е надявал на нещо революционно или крайно интригуващо в този своеобразен add-on. Фразата „още от същото" за кой ли път се прокрадва натрапчиво в съзнанието ни, докато се запознаваме с подробностите около играта. Няколко неща обаче заслужават внимание и накратко звучат така: една нова раса, представляваща интересно войнство от джуджета, официален (слава богу!) генератор за рандъм карти и съвсем прясна кампания от 15 разточителни мисии. От тези три аспекта като че ли кампанията заслужава най-много критики. Няма да ти е нужно много време, за да разбереш накъде са залитнали *Nival* в опит да пораздуят малко часовете, нужни за „превъртането" на **HoF**. Поредната виртуална идилия в стил „обиколи картата пет пъти и се върни пак при мен, за да ти дам ключа към мечтите ти, или с други думи – финалът на мисията".

Концептуалните новости около играта се съдържат основно в новата фракция Fortress. Както вече стана ясно, тя няма нищо общо с любимите ни блатни досадници от **Heroes 3**, а представлява народност от джуджета, които живеят дълбоко в планините на Гримхайм и почитат бога на огъня Аркат. Освен уникален набор от единици и сгради, те се отличават с употребата на „рунническа магия". Става въпрос за меджик система, при която героите на Fortress учат рунически думи и след това юнитите под техен контрол могат да активират тези символи с различен положителни ефекти срещу скромното количество от определени ресурси. Като расова особеност на Fortress, руните могат да предложат по-различен подход, тъй като представляват магии, които са значително по-малко на брой, не се използват от самия герой, не изискват мана и могат да бъдат употребявани доста повече пъти, като най-същественото ограничение е ресурсът, който можеш да си позволиш да похарчиш. По отношение на „флората и фауната", Fortress предлага колекция от най-различни джуджета – джуджета с чукове, джуджета с копия, джуджета магьосници и дори джуджета, яхнали мечки. Расата не предлага летящи единици, но за сметка на това планинският благородник (Thane/Warlord) и огненият дракон (Fire Dragon/Magma Dragon) са доста впечатляващи, като визия.

В заключение..

Сред останалите нововъдения се откроява завръщането на караваните, познати ни от **Heroes 4** за превозване на единици, както и дребни подобрения по интерефейса на играта, но цялостен и осезаем напредък липсва. В допълнение, няколко нови multy и single player карти, шепа нови спелове, сгради и неутрални единици красят играта, но нищо повече. Изключително неприятен момент си остава изкуственият интелект, който има навика да действа адски тъпо по глобалната карта и в следващия момент да те смае с адекватност, когато се стигне до битка.

За финал е добре да кажем, че **HoF**, въпреки липсата на някакъв особено гениален идеен заряд, би предложил достатъчно „материал" за ценителите на играта. И особено на онези, които биха искали да се насладят отново на старото усещане, защото под тромавата и шарена графика все още тупти скритото сърце на онзи незабравим **Хироус 3**.

7

Откроява се!

Геймплей: 7
Усещане за Heroes 3 и леко подобрено ниво на играемост спрямо оригиналната Петица.

Визия: 8
Графиката е прилична, а дизайнът наистина радва окото в комбинация с щедрите визуални ефекти.

Звук: 8
Достатъчно добър звук, който обаче те оставя леко безразличен.

Сюжет: 6
Клишета и пак клишета, сякаш е трудно да си представим меча и магията в нещо различно от оковите на фентъзито.

От: MrAK

Need for speed Carbon

EA дават газ в правилна посока

>ЖАНР Рейсър **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** EA Black Box **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Electronic Arts **> САЙТ** http://www.ea.com/nfs/carbon/us/index.jsp

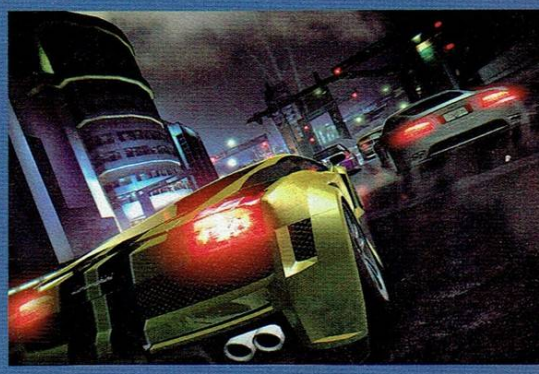
> ПЛАТФОРМИ PC, Playstation 2, Playstation 3, PSP, Xbox, Xbox 360, Nintendo GameCube, Nintendo DS, Wii, Gameboy Advanced

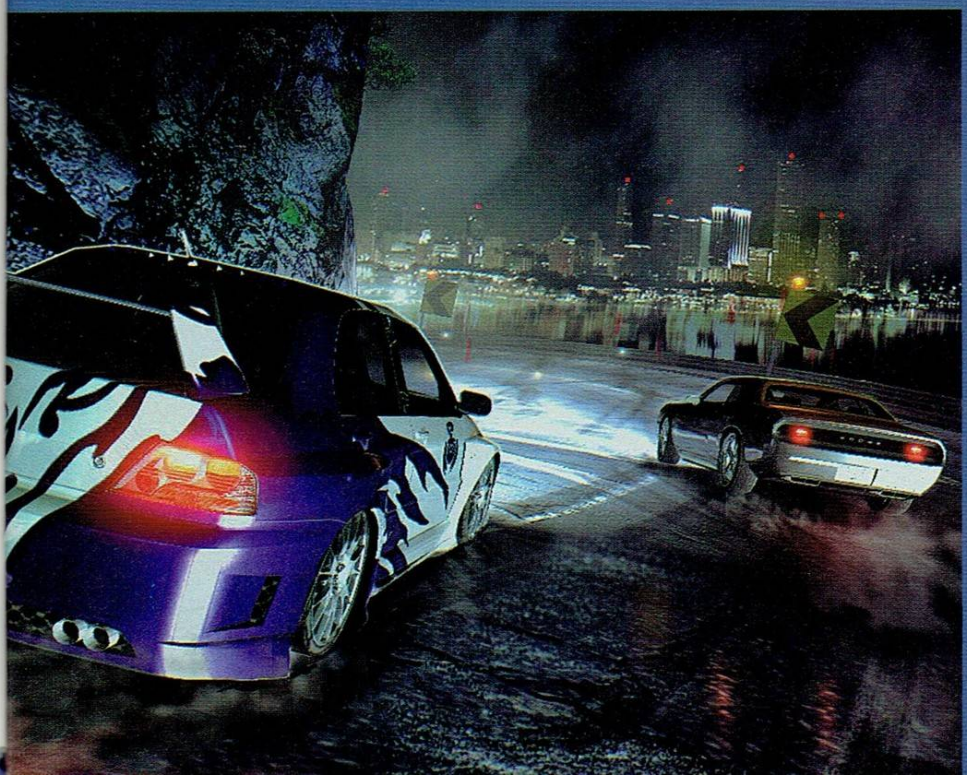
Не мисля, че е нужно да ти обяснявам какво точно е **Need for Speed**. Всеки с поне малко обща гейм култура е чувал за/играл някое от заглавията в поредицата. А аз вярвам, че ти, читателю, си от хората, които се интересуват от игри, или поне си прочел историята на поредицата, описана надлежно в превюто за настоящата игра преди 2 броя. Приносът на **Need for Speed** за развитието на рейсърите е безспорен и със сигурност огромен. Става въпрос за първите части на играта, разбира се. Преди EA да наложат стратегията си "още от същото", както обичат да правят с повечето си франчайзи. И въпреки че **NFS** напоследък все повече бяга от корените си на симулатор и се превръща в поредното аркадно забавление, тя си остава фундаментална и всяка следваща нейна част се очаква с нетърпение от маса фенове по целия свят. Това важи със страшна сила и за настоящата игра, озаглавена **Carbon**.

Откакто поредицата излезе извън рамките на нормалните състезания и навлезе в дебрите на нелегалните улични надбягвания, промените не само в графиката и концепцията, но и в геймплея, са огромни. Огромни, разбира се, в сравнение с предишните части. От 4 епизода насам сапунката **Need For Speed** се променя геймплейно в минимални граници. Това трябва да ти говори, че и в настоящата игра ще се състезаваш срещу други ентусиасти по нощните улици в градски условия, ще печелиш пари, с които ще ъпгрейдваш визуално и технически своя автомобил, както и ще си купуваш нови возила.

Все пак ще уточня за незапознатите. В **NFS: Carbon** поемаш ролята на анонимен състезател от градски тип, който се завръща в родния си град Palmont City, само за да открие, че нещата там са леко променени, кварталите са под контрола на улични състезателни банди, а той е натопен за някаква много лоша работа отпреди много време, свързана с пари, коли, че и жена на всичкото отгоре. Ако обичаш дълбоките и заплетени сюжети, внезапните обрати и любопитната развръзка, то тази игра не е за теб, от мен да знаеш.

По традиция **Carbon** започва без предупреждение – въвеждащото филмче внезапно се превръща в дивашко каране из каньоните около града, така че бъди готов да си постоянно с ръце на волана (или клавиатурата, ако си лишен от тази толкова важна за всеки истински рейсинг фен периферия). След като те въведе в историята,





играта ще ти предостави право на избор измежду 3 автомобила. Тук идва първата новост за поредицата – колите вече съвсем официално са разделени в 3 класа – Muscle, Exotic и Tuner – и в зависимост от това с каква кола си започнал, ще получаваш и съответните ъпгрейди за този клас. Хубавото е, че в кариерния режим не трябва да се целиш на сляпо, а преди избора на автомобил можеш да тестваш всеки от класовете, за да разбереш кой ти допада най-много като поведение на пътя.

След като избереш кола, се впускаш в състезания, ясната цел на които е да завземеш контрола над града от останалите банди. Състезанията не се различават като опции от тези от предишните части. Или поне не много. Отново ще можеш да участваш в Circuit, Drift, Checkpoint и Speedtrap надпревари. Новото тук са сериозно рекламираните още преди да излезе играта Canyon Duel предизвикателства. Това са състезания, състоящи се от два етапа – в първия ти стартираш зад противника и се стремиш да го изпревариш или поне да караш максимално близо до него. Така трупаш точки, които при втория тур, когато съперникът ти

стартира след теб, той трябва да навакса. Както подсказва името им, Canyon Duels се ситуират в каньоните около града – тесни трасета с много остри завои и възможност на някои места да излетиш в деретата отстрани. Това за мен е есенцията на играта. Не излитането, де – състезанията. По-надъхващи надпревари в **Need For Speed** серията не е имало. Или поне не е имало отдавна. Изискването да караш винаги на ръба на възможностите си, за да можеш да спечелиш тези дуели, ги прави изключително интензивни и много напрегнати за играча. Евала за тази идея.

Самите състезания са лесно достъпни от картата на града и ако не искаш да обикаляш улиците, за да стигнеш до тях, можеш директно да се включиш, пак от въпросната карта. Това обаче не е препоръчително, тъй като много от бонусите в играта се отключват именно във

free roam режима, когато обикаляш улиците или те преследва полицията. В **Carbon** няма да видите други станали обичайни за серията надпревари, а именно Drag. Те са отпаднали, но с оглед на това как се развиваха, мисля, че това е за добро. Освен тези състезания, по стар обичай от предишните части и тук присъстват така наречените Challenge Series. Това са състезания, достъпни по всяко време в играта, отделно от кариерата, които обаче отключват някои много приятни екстри за ползване в самия кариерен режим. Въпросните състезания се състоят от три нива – златно, сребърно и бронзово – и всяко от тях е с различна цел. Например имаш challenge, в който трябва да избягаш на полицията след 5 минутно преследване, или такъв, в който трябва да унищожиш определен брой полицейски коли в преследване. При тези състезания присъстват и предизвикателства, сродни с нормалните състезания в кариерния режим.

Canyon Races не е единствената сериозна новост. В **NFS Carbon** вече можеш да си съставяш екип от помощници, с един от които да караш по състезанията. Въпросният екип може да се състои от максимум трима човека, а и въпросните наемници са точно три типа, според уменията им. Scout е този, който знае всички преки пътища, и ако вземеш такъв да те подкрепя в надпревара, можеш да си сигурен, че ще съкратиш пътя значително. Drifter е човекът-скорост. Въпросният кара изключително бързо и създава нещо като тунел, в който да го следваш по улиците. Blocker е любимият ми тип – този, който просто изблъсква или блокира противниковите автомобили и по този начин ги забавя максимално. Всеки, който можеш да наемеш в екипа, си има и вторичен бонус – някои носят повече пари при победа на състезание, други отключват уникални части или винили. Всъщност всеки от помощниците ти си има състезание, в което е най-удачно да го използваш. При speedtrap-а, например, където целта ти е да достигнеш максимална възможна скорост, drifter-ът е незаменим. Докато при circuit-а, който по принцип е по-дълго състезание, scout-ът ще ти свърши най-добра работа. Освен всичко друго тези чиляци постоянно ти приказват нещо по радиовръзката и те предупреждават откъде те атакува някой или къде има пробив, през който можеш да минеш, за да си съкратиш пътя.

Да поговорим за автомобили. Които в **NFS Carbon** са ни повече, ни по-малко от 46 официални парчета. Има и още два, които се появяват само в Challenge сериите. За пълен списък с автомобилите виж в карето към статията. Това, което искам да споделя тук, се отнася по-скоро до геймплея. За първи път от доста време насам колите в **NFS** се държат адекватно. Или поне завидно адекватно, спрямо предишните части. Наистина има значение какво возило ще избереш за състезанията и дори след максимум ъпгрейди не всяка кола се залепва за пътя и става изумително бърза. *EA* са тръгнали да се връщат към корените на серията, която беше симулатор, и ако продължават в същият дух, ние ще бъдем много щастливи.

Ъпгрейдите отново са много, при това с някои промени. Като начало частите, с които подобряваш автомобила си, могат да бъдат настроени. Не до последният детайл, както обещаваха, но можеш да зададеш посредством плъзгач дали нитрото да е по-мощно, или да трае по-дълго, дали гумите да са ориентирани към по-добро сцепление, или към повече приплъзване на завоите, дали двигателят да набира

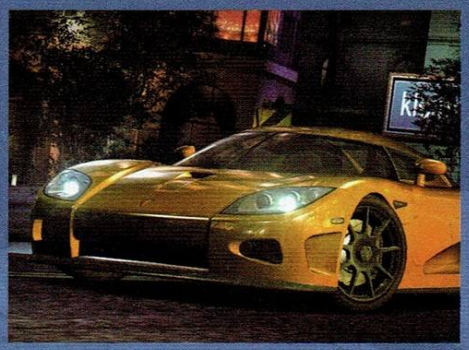
по-бързо, или да достига по-висока максимална скорост, макар и по-бавно.

Хвалената из медиите функция при визуалните ъпгрейди, която явно ще е запазена марка за серията занапред – Autosculpt – не блести с нищо чак толкова зашеметяващо. С две думи това е опцията да моделираш всеки детайл по колата си като размери. Да издигаш въздухоотводите на предния капак, примерно, или да си свалиш задните прагове до земята. Като цяло това по-скоро спестява наличието на повече модели на съответните части в листата ти с такива, отколкото да ти позволява някаква безгранична свобода. Което не е за подценяване, при положение че листата с визуални ъпгрейди и така е огромна, а ако имаш желание да си пипнеш колата докрай, трябва да се въоръжиш с много време.

Още един факт ни кара да се усмихваме тайничко, а именно, че се е завърнал мултиплейър режимът, в който единият играч може да е полицай. Наистина не е съвсем като в **Hot Pursuit**, но двата варианта с полицаи са наистина забавни и гарантират дълги вечери пред монитора с приятели. Евала за това допълнение. Както отбелязахме навремето, липсата на такива състезания беше най-големият пропуск на **NFS Most Wanted**.

Графично играта търпи някои подобрения спрямо предишните серии, но те са малки. Все пак трябва да отбележим, че като визуално (не откъм графика) представяне **Carbon** е нещо средно между **Most Wanted** и **Underground**. Разбирай – състезанията протичат през нощта, но пък имаме полиция. Не е наблегнато на лампичките в машинките за вода на чистачките и колоните в багажника, за сметка на това са вкарани по-разнообразни возила. Които са пресъздадени по най-детайлния начин в сериите досега. Просто нямат забележки. Околната среда варира в зависимост от това в кой квартал се състезаваш. Докато на места е кално и тъмно и минаваш през индустриални зони и канали, в по-богатите квартали е светло, приветливо, а рекламите и светлините на хотелите те посрещат след всеки завой. Играта отново носи така приятното чувство, че се състезаваш на своя територия след 3-ия час. Тук вмъквам малка скобка, за да ти кажа, че целият **Carbon** се изиграва за 5-6 часа, ако караш само задължителните състезания, и е безумно лесна, докато не отключиш последния квартал, където пък става изключително трудна, докато не успееш да се сдобиеш с автомобил от 3-о ниво, с който пак започваш да мачкаш. Затварям скобката.

Като звук никога не съм считал за нужно да коментирам игрите на *EA*. Това явно е



най-кадърният им отдел и тук те отново доказват това. Колите звучат ако не реално, то поне различно, ефектите са налице точно когато и както ги очакваш – шумни, стряскащи и носещи чувството за скорост. Саундтракът е без коментар. Ако всички се научат да си правят ост-тата по този начин, ще запълваме колекциите си от музика само с официалните саундтраци към игри.

Толкова за новия **Need For Speed**. Игра, задължителна за истинските фенове и препоръчителна за всеки, на който му се играе забавен, не особено ангажиращ, но въпреки това изключително добър рейсър.

По-добра от:
NFS Underground 2
Need For Speed 2
По-лоша от:

8

Отлична

Оценка Визия: 7
Нищо особено впечатляващо. Но достатъчно добра.
Оценка Звук: 9
Добро озвучаване на колите и зашеметяващ саундтрак. Както обикновено.
Оценка Геймплей: 8
Достатъчно разнообразни състезания, с възможност за преиграване с различни класове коли
Оценка скорост: 9
Това, което е важното за серията, е на ниво. Особено в Canyon Duels. Страхотно напрежение и усещане за скорост.

От: **Chavi**

Guild Wars Nightfall

>ЖАНР MMORPG **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** ArenaNet **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** NCsoft **> ПЛАТФОРМИ** PC

> САЙТ http://www.GuildWars.com

Сякаш съвсем скоро писах превю за **Factions** – първия експанжън за уникалната и новаторска MMO игра **Guild Wars**. Тогава тепърва ми предстоеше да оценя на практика доколко успешен ще се окаже пазарният модел на *ArenaNet* – създателите на играта – и *NCSoft* – нейните разпространители – да направят масивен мултиплейър свят без месечни такси, с платено епизодично съдържание, незадължително при това. Това бе преди цели 9 месеца – време, през което **GW Factions** излезе, оповестени бяха над два милиона продадени копия, които покачиха отново играта в челните позиции на чартовете по продажби. В България освен че броят на активните играчи видимо се увеличи, все по-често започнахме да ставаме свидетели на успехи на наши сънародници. През Септември дори бе проведен финал наживо между двете най-силни Български гилдии от "Войните" – вълнуваща кулминация на прохождащата Българска **GW** Лига.

Излязъл на 27-ми Октомври, **Guild Wars Nightfall** е вторият експанжън играта, но както и предишния, той е и самостоятелен продукт, тоест не ви е необходим оригиналът, за да го играете. Е, разбира се всяка отделна част разполага със своє полезно съдържание и предимството е на страната на онези, които притежават и трите кутийки с **GW** логото.

Преди да се впуснем в по-подробен анализ на **Nightfall** обаче, ще просветлим леко читателите, които за първи път попадат на това заглавие.

Guild Wars е игра, вкарваща ви във виртуален фентъзи свят. Избирате своя герой измежду вече десет налични професии (или класове, както са известни в други RPG-та) и се впускате в своето епично приключение. На финала на основната сюжетна линия, когато победите "лошите", играта открива пред вас... едно ново начало – това на отборните съревнования срещу други играчи. Битки, известни като PvP (Player versus Player). Максималното ниво на героите в играта е 20, но това не бива да ви притеснява – едно от основните неща, които **GW** се старае да избегне, е така нареченият "експириънс гринд" или с други думи – монотонните обиколки из зоните, с цел намиране и убиване на чудовища за качване на нива. Всяко достигнато ниво дава на играча възможност за разпределяне на определен брой атрибут точки. Атрибутите са нещо като степени на сила в различните течения на професията ви. Примери за атрибути са "Владеене на меч" при Воина, "Лечебни молитви" при Монаха, "Огнена магия" при Елементалиста.

Тъй-като броят на точките е ограничен, играчът трябва да направи стратегически избор за разпределянето им, така че ако желае определено своє умение на максимум, това ще стане за сметка на силата на умения в друго течение. Тази специализация допълва големия брой професии, а всеки герой избира и вторична професия, чиито умения да ползва заедно с основните си. Сами можете да си представите колко необятни са възможностите за развитие. Няма и как да сгрешите безвъзвратно, както в други игри – винаги, когато сте в град, можете да преразпределяте точките си свободно, както и да променяте втората си професия, така че отпада неприятното "изтрий героя и го развий отново" изискване, познато ни от други RPG-та.

Виждате, че идеологията на професиите в **Guild Wars** е подчинена на желанието героят ви да скочи в мелето възможно най-бързо и най-плавно. За тези които са уверени в познанията си, дори съществува възможност за създаване директно на герои максимален левъл, но единствено за целите на PvP – останалите зони ще бъдат заключени за него.

Преди битка, по подобие на колекционерските игри с карти, играчът трябва да избере само 8 от наличните умения за двете му професии (които към момента достигат до 100 на професия). Това носи на играта прочутия ѝ баланс и тактическа дълбочина. На тази основа се оформят специализирани набори умения, които наричаме "билдове". Сред тях няма най-добър – всеки може да бъде контриран. Така в процеса на развитие на самата игра, геймърът постоянно се учи да играе с нови, да ги променя според стила си и да разсъждава върху тях. Разнообразието при **GW** в този аспект е ненадминато.

Guild Wars е инстанцирана игра. Това означава, че имате реален контакт с другите играчи само в градовете – там, където се извършва търговията и се оформят групите за мисии и куестове. Веднъж оформена и дала начало на мисията си, такава група попада в своє уникално копие на зоната (наречено инстанция), където вече няма как да се сблъска с други групи или играчи, а само с чудовищата, населяващи местността. Макар и наистина да е встрани от идеологията на MMO традиционалистите за пълна свобода на придвижване, този похват има редица предимства, между които се откроява защитата на играчите срещу това да бъдат убити от други играчи, свободата да посещавате места, където пада качествена екипировка, сами, без да се налага да се борите с други играчи за всеки паднал предмет, но най-вече – възможността на играта да населява зоната по различен начин в зависимост от това докъде в сюжетната линия е стигнал героят, влизащ в нея – основен принцип, използван при динамичната система на куестовете в **GW**.

ArenaNet, верни на принципа "щом нещо работи, не го пипай", вече втори експанжън не рискуват да правят експерименти с тези доказано успешни принципи в сърцевината на играта, а вместо това добавят още професии, умения, континенти, мисии, карти за PvP, екстри в контрола – за всекиго по нещо, както се казва.

Действието в **Nightfall** се развива в Елона – страна, вдъхновена от Северо-Африкански и Египетски мотиви. Дизайнерите на *ArenaNet* са известни с изпипаната реализация както на външни пейзажи, така и на вътрешен интериор. Направи ми приятно впечатление, например, как морето на Елона блести, за да изглежда различно от морето на основният континент Тирия.

Когато стане въпрос за сюжет, старите кучета като мен са традиционалисти – най ни харесва **Prophecies** – оригиналната първа **Guild Wars** игра. **Factions** бе експанжън, насочен към алианси и PvP, чийто сюжет не можа да достигне силата на стария. Смело обаче мога да твърдя, че **Nightfall** удря право в десятката с тотално изпипаните си мисии и куестове. Забележителното в нейната сюжетна линия не е самата история. Тя е очакваното клише – тайнствено зло е освободено от тъмни последователи, за да настъпят мрачни времена с кулминация, известна като **Nightfall**.

В двете досегашни издания *ArenaNet* вдигна летвата вече достатъчно високо, за да не ръкопляскаме в захлас на клишета, независимо колко добре са поднесени. Интересува ни предимно геймплеят. И тук е разковничето – едно брилянтно вмъкване на същата тази история в геймплейните възможности на играта, с цел постигане на такова разнообразие, което да поддържа свеж интереса ни през цялото време.

Приятно впечатление прави и подобреният изкуствен интелект – както на лошите гадини, така и на компютърно-управляваните помощници на играча, които в **Guild Wars** галено наричаме хенчове (от henchmen – оръженосци). Соло играта без тях е почти немислима, защото трудността в **Guild Wars** е балансирана за игра в група, за разлика от други игри, където сам герой може да премине през цялото съдържание. И тъй като навсякъде има играчи, които предпочитат да се мотаят сами, *ArenaNet* им обърна специално внимание в **Nightfall** с другата новост – специалните съюзници, наречени Герои. Героите са хенчове с допълнителни възможности за контрол. Играчът избира измежду 14 такива с различни професии и специализации, като по едно и също време може да ползва помощта на максимум трима от тях. Те трупат експириънс, вдигат нива и имат умения и екипировка, избрани от играча. Черешката на тортата в интерфейса е добавената възможност за контрол на движението им – всеки може да бъде изпратен на избрано място, където да демонстрира офензивно, дефензивно или неутрално поведение.

Nightfall добавя две нови професии към досегашния списък. Това са Дервишът и Парагонът. Дервишът е въоръжен с коса воин за близък бой. Той използва голям брой енергийни умения, предимно за да се енчантва, тъй-като този вид бъфове дават допълнителни бонуси на атаката и защитата му.

Парагонът е копиеносец, който предпочита да използва оръжията си от разстояние, тъй-като втората линия на атаката е и мястото, което му позволява да обхваща по-голяма част от съотборниците си за своите викове. Разпределени в няколко класа, тези викове помагат за защитата, нападението, енергията или живота на членовете на отбора.

Двата класа са много интересни и веднага намериха своето място както в PvE, така и в PvP частта на играта.

Замисляйки се за техническото изпълнение на **Guild Wars**, винаги си припомням термина, използван в едно от англоезичните ревюта на играта – "Sleek". На Български – "Изпипана". Графичният енджин, макар вече поостарял, все още радва окото с плавни, красиви изображения на околна среда, герои и чудовища. Както **Factions** преди нея, така и **Nightfall** добавя една порядъчна бройка допълнителни брони и оръжия за съществуващите професии, давайки повод на играчите да преоблекат героите си в нови дрешки. Интерфейсът на играта е тотално интуитивен, като предоставя на играещия възможно най-много информация за ставащото около него. Всички тези графични благинки не искат "майка си и баща си" и на **Guild Wars: Nightfall** могат да се насладят и притежателите на по-стари системи. Както и онези с по-бавни връзки, заради оптимизираната мрежова част на играта.

Предимството на едно MMO без месечни такси е че можете да си го купите, да изиграете основната сюжетна линия с избран герой и ако се наситите – да го оставите настрана, а на по-късен етап да продължите. При **Guild Wars** няма гринд за нива, няма ултимативна екипировка, за която да трябва да биете един и същ бос безброй пъти, изобщо никой и за никъде не бърза. Току виж обаче сте открили в себе си любов към тръпката от PvP-то – тогава в тази игра ще намерите все още най-добрата му РПГ-реализация до момента. Във всеки случай българското **GW**-общество, което съвсем скоро ще отпразнува втората си година, с радост ще ви приеме в редиците си.

По-добра от:

Factions

Prophecies

9

По-лоша от:

Шедьовър

Визия: 8
Доказан енджин – достатъчно добър, за да може Войните да изглеждат като... Войни. В добавка върви плавно и на по-стари машини, при това без героите да изглеждат като зле текстурирани братчета на C3PO.

Звук: 8
Звуците са разнообразни и отлично подбрани. Околната среда може да се почувства. Музиката все още си е на Джереми Соул – човекът, композирал и Prey и Oblivion. Колос!

Експанзия: 9
Голям нов континент със запленяваща история. Две нови професии. Нови помощници. Нови брони и екипировка. Интерфейсни екстри. Заслужава си.

Спорт: 9
Уникална и все още единствена в жанра си – доказано шампионатна MMO игра. ESL и Clanbase вече я добавиха в програмите си. Чува се, че й предстои и дебют в WCG – ще се радваме. Тръпката на отборната игра, където всеки е част от добре смазана машина, няма нищо общо с традиционните разбирания за MMORPG.

The Elder Scrolls IV: Oblivion – Knights of The Nine

...последният да затвори вратата, или просто по-добрият Oblivion

>ЖАНР RPG **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Bethesda Softworks **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** 2K Games **> ПЛАТФОРМИ** PC, PS3, X360

> САЙТ HTTP://www.elderscrolls.com **> Системни изисквания** CPU: 2 Ghz RAM: 1 gb GPU: DirectX 9.0c 128mb RAM HDD: 4+1 gb

Седем в едно

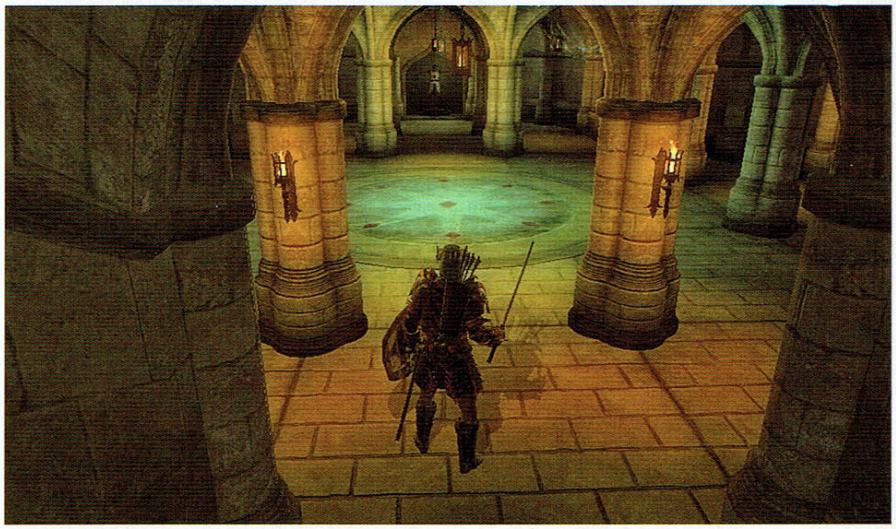
Останалите модове също много приятно допълват цялостната атмосфера. Стига разбира се да изпълниш съответните нови куестове. Коят ти вече ще е облечен в елфическа броня (Horse Armor Pack), която значително намалява щетите върху него. Всяка фаза на луната ще те дарява с нова и интересна Greater Power (Orrery). Магически-ориентираните натури ще се сдобият с ново впечатляващо имение, което е истински рай за вълшебниците. Става дума за **Wizard's Tower** – най-любимия ми мод след **Knights of The Nine**. Нови приключения и убежище за крадците и вампирите (**Thieves Den** и **The Vile Lair**). Куестът с най-големия дънджън в играта за намирането на кинжала Mehrunes Razor. С острието може да убиеш противник само с един удар. И накрая нови, унищожителни магии в специални за целта книги, които ще откриваш на случаен принцип (Spell Tomes). Аз например си намерих чудното томче Mara's Wrath и такъв огнен армагедонец си спретнах с него, чак се стоплям като си спомня.

Previously... in Tamriel

Изминаха повече от 6 месеца от излизането на една от най-чаканите игри в историята – **The Elder Scrolls IV: Oblivion.** Не думай бе, ще кажеш. Доста вода изтече оттогава, но някои неща не се променят. Като например фактът, че **The Elder Scrolls** заглавията имат със сигурност едно от най-здравите гейм-къмюнита изобщо и към днешна дата феновете са отговорни за създаването на СТОТИЦИ модове, които тотално промениха облика на играта. Направиха я още по-красива, реална, увлекателна и уникална. До степен да запазят сериозни шансовете на **Oblivion** да се кандидатира за титлата "Игра на 2006-а", поне в личната ми гейм класация.

Вместо да се отдадат на заслужени оргии в Тайланд, *Bethesda* дебнеха внимателно и пипваха тук-там, когато се наложеше. Един приличен пач, няколко платени мода. Всъщност цели 7.

Е, днес, приятелю, ще си поговорим за осмия... По-точно е да се каже обаче, че ще си поговорим и за осемте, за сбора от всичко накуп. Защото пичовете решиха да пуснат в пакет осмата и най-голяма от всички модификации (**Knights of The Nine)** на цена от 19.99$, а като подарък към нея вървят предишните 7. Подозираме, че вероятността да се сблъскваш с платените добавки за пръв път е голяма, защото тях трябваше да си ги купуваш с кредитна карта по



интернет. Сега обаче всичките 8 малки прелести ще се появят на пазара като отделен експанжън към оригиналната игра. Така че финалната оценка в това ревю е сбор от всички онези малки части на по-големия пъзел с цена 19.99$.

Две думи обаче за цената. Доста безобразна!

Още отсега знай, че промененият с новите добавки **Oblivion** наистина се превръща в още по-вманиачаваща и чудесна игра. Макар и да не са достатъчни, за да бъдат наречени с достойното "Продължение ТМ", то все пак новите модове внасят нужната свежест. С все по-голяма сила важи следното: **Oblivion** е съвсем пълнокръвна виртуална вселена, която те поглъща изцяло. Минутите стават часове, часовете дни. Торбичките под очите – факт. Ама далаверка, кво? Спокойно можеш да си ходиш на пазар с тях. Кило домати в едната, картофки в другата, шапка на тоя га.

Без майтап, експанжънът е приказен, интересен и приятно разнообразен, въпреки че е кратък. Независимо от всичко казано дотук

Втората цедка

От: Snake

В нетипичен пристъп на позитивизъм, ще започна с хубавото. По един въпрос съм абсолютно съгласен с колегата Чешмеджиев – **Knights of the Nine** се радва на страхотно реализирана атмосфера и няколко наистина незабравими сцени, които осмислят изиграването му за всеки **Oblivion** фен. Дори и само откриващият момент с разговора в облаците е по-класен и запомнящ се от общо взето всичко, което се случи в основната сюжетна линия на оригиналната игра, а оттам насетне емоцията се движи само и единствено нагоре, чак до препускащите с мен, на фона на изгряващото слънце, случайни пичове, превърнали се в рицари на вярата благодарение на моите действия; споделили част от плама, горящ и в моята душа. Мамка му, почти просълзяващо беше.

Тук обаче е моментът да обърнем монетата или – ако искаме да разнообразим метафората – лъжичката. Защото там, където едната страна е заета от кипнало наркотично опиянение, другата неминуемо крие мижавото пламъче на почерняща алуминия евтина запалка. **Knights of the Nine**, приятели, е – ни повече, ни по-малко – една чекия. Ясно е, че е приятна, ама като свърши целия епос, се чувстваш някак тъпо. То хубаво емоция и атмосфера, ама да ми натъпчат в една кутийка седем мода, които съм видял преди месеци, и едно самотно ново файлче от 150 меги (ама с инсталатори на десетина езика, да пълни място), и да ми продават всичко това за петдесетина лева, ми се струва малко нагло.

Ако, както подобава на всеки истински фен, вече си превъртял **Oblivion**, навъртайки четиридесетина левъла, колкото и да се гавриш със слайдера за трудност, минаването през рицарската историйка ще ти отнеме максимум три часа, при това, ако се замотаеш лошо с картата в началото. Сложи и още четиридесетина минути за дънджъна с мерунското кинжалче (който вярно е най-големият в играта, ама е и най-скучният, да не говоря, че и кинжалът не е нищо особено като предмет) и можеш да плеснеш с ръце и да се прегърнеш щастливо. В този ред на мисли – в рамките на целия експанжън няма нито един айтъм, който да си заслужава взимането, освен ако не си в началото на играта и героят ти още го вдига на бронички със защита над пет. Вярно, че рицарският армър е намагьосан мощно, ама аз само като си свалих намагьосания лично от мен дедрик комплект, за да го проввам, статистиките ми се сринаха толкова люто, че не можех да си нося багажа.

Големият Лош (ТМ), и той милият душа под наем носеше. Чак боговете треперили от него, разбираш ли, ама моята тъмноелфическа свиня струвница, като му вкара три шамара, и оня взе та почина. Смех! Чак ми беше неудобно какво толкова ме поздравяваха на финала. Така че, ако сега започваш играта или просто искаш още някой и друг час **Oblivion** без оглед на съдържанието, и си склонен да преглътнеш безумната цена – действай. Но ако, подобно на мен, си чакал страховит експанжън от ранга на **Bloodmoon** или **Tribunal**, плюй ядно и продължавай да чакаш.

обаче, 20$ са кощунство, защото реалната цена на пакета е не повече от 10-12$. Не на нас тия, драги. Айде слезте на земята, много ви се молим. Да не ви покажем комбинацията от три пръста с преобладаващ среден, въпреки че ви уважаваме адски много!

Knights of The Nine

Сам по себе си **Knights of The Nine** е кратък (отне ми 5-6 часа на много висока трудност), но много приятен мод, в който се случват няколко фундаментални неща:

– Забъркваш се в интересен куест за древни пророчества и проклятия, който освен, че е пресъздаден увлекателно, е и много приятно обвързан с основната история в **Oblivion**. В нито един момент не добиваш усещането, че **Knights of The Nine** е сюжетно-изсмукан от пръстите. Напротив, усеща се старание за внимателното му вплитане в огромния и интересен игрови свят, в който се потопихме преди 6 месеца. В крайна сметка ще научиш любопитни подробности за един от първите тъмни владетели и борбата му с осемте божества, още от времето на Ейлъдската империя. В книгите има ужасно много детайли, ако те влекат.

– Срещаш нови и интересни персонажи като Пелинъл Уайтстрейк, Пророка и Ордена на девет-имата рицари, които ще те напътстват през цялото време. Те са озвучени феноменално добре, можеш съвсем спокойно да настръхнеш, слушайки в захлас Пророка. Ще се натъкнеш и на нови гадове, от които най-неприятни са слугите на Умарил, така наречените Аврори.

– Сдобиваш се с изцяло нов сет от броня и оръжия, които в основната си част са доста полезни. Сред свещените реликви на кръстоносеца Уайтстрейк се намират най-добрата каска в играта, един от най-добрите мечове (стига да нямаш Umbra-та или Goldbrand обаче), прилична броня и много приятни ботуши. Освен основните си бонуси (които не са малки), те дават и допълнителни уникални умения. Например каската те дарява с магия, с която всеки гад в играта ще те остави на мира за 10 секунди. А ако те преследват 4 дред-зомбита едновременно, ще разбереш, че НЯМА по-приятна магия на света. Като сложиш ботушките пък, повече нито едно диво животно в играта няма да те нападне за това, че си му нарушил следобедното сране, изскачайки ни в клин, ни в ръкав от храстите.

– Ставаш член на новата фракция на Кръстоносците и постепенно се издигаш до самия й връх. Накрая печелиш бонус към някоя от статистиките си по избор, като можеш да сменяш избора си, когато пожелаеш.

Чувството

В новия мини-експанжън има един много интересен момент. Не знам как да го нарека по друг начин, освен "уют"! Помниш ли как се чувстваше Garret сред сенките в **Thief**-серията? Точно по този начин ще се почувстваш и ти в **Knights of The Nine**, когато постепенно изградиш собствен рицарски орден срещу злото, в специално-подареното ти за целта имение. В един момент това наистина става ТВОЯТ дом. Или пък когато от всички краища на Tamriel започнат да прииждат нови хора и да те молят да се присъединят към благородната кауза. Когато накрая бойните ти другари вдигнат меч, за да те поздравят. Когато духовете на Кръстоносците един по един коленичат пред теб, за да те благословят. Първото прекрачване на прага в Уейнън Прайъри. Последното епично меле в Garlos Malatar. Речта на Пророка пред събралия се орден. Клането в храма в Anvil. Тези неща се помнят. В тях има *нещо*. Някаква емоция, някаква тръпка, която авторите от *Bethesda* успяват да ни предадат успешно.

Така че **Knights of The Nine** определено е стъпка в правилната посока, но – пак повтарям – цената му е *неоправдано* висока.

7

По-добра от:
Oblivion без модове
експанжъните на Morrowind

По-лоша от:

Откроява се

Оценка Визия: 9
Все още една от най-красивите игри, които изобщо сме виждали, и първото наистина екст-джен заглавие по тоя параграф. С NPC-та, сякаш болни от проказа. Наистина е странно, мамка му.

Оценка Звук: 9
Звукът е все така колосален. Великолепно озвучени нови персонажи. Музиката обаче е същата, можеха да направят няколко нови парчета за каузата.

Оценка Геймплей: 8
Максимално разчупен, динамичен и екшън-ориентиран като за RPG. Леко проблематични масови мелета.

Оценка Цена: 4
20$? Bethesda определено са надценили продукта си. Ако цената беше 10-12$ за всичко, ок. Сори, но 20$ за този мини-експанжън е ДОСТА отвъд добрия вкус.

Om: **Jeru**

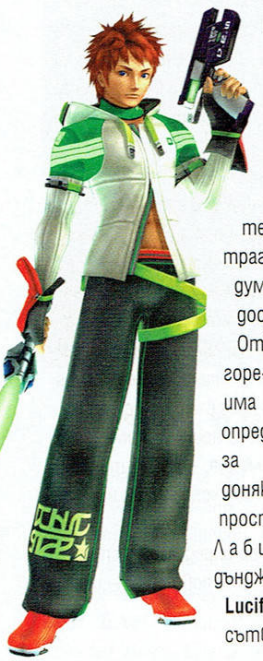
Phantasy Star Universe

Разочарование с епични пропорции!

>ЖАНР JRPG **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** Sega **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Sega

> ПЛАТФОРМИ PS2, X360, PC **> САЙТ** http://www.sega-europe.com/en/Game/176.htm

Все още ми е трудно да повярвам как е възможно **Phantasy Star Universe** да е буквално в пъти по-зле, при това във всяко едно отношение, от предшественика си **Phantasy Star Online**, който излезе за **Sega Dreamcast** в края на 2000г.! Не само, че чисто технически играта почти не е мръднала, но дори уникалният арт, който винаги е бил отличителна черта на поредицата, е осран от трагичния левъл дизайн. Това са 6 години, за бога! Но нека "хранилката" се изсипе в подобаващ ред...



Както вече споменах, техническата част е потресаваща. Моделите на персонажите са с грозни текстури и са раздвижени трагично... всъщност самата думичка "раздвижени" е доста пресилена в случая. Откритите терени са горе-долу поносими, дори има такива, за които определението "приятни за окото" би паснало донякъде, но закритите пространства са ужасяващи. Лабиринтоподобните дънджъни в **Shin Megami Tensei: Lucifer's Call** изглеждат като сътворени от самия Левъл Лорд, в сравнение с еднообразните тунели в **PSU**.

На всичкото отгоре *PS2* версията (която е и най-слабата) върви с необяснимите 30 кадъра в секунда, което прави играта вбесяваща мудна.

Положението със звука е сходно. И помен не е останал от великолепния саундтрак във **Phantasy Star Online**. Мелодиите, които ще те съпровождат, са незапомнящи се (или поне не се помнят с добро) и еднообразни. Озвучението е зле дори и по стандартите на неяпонските версии на JRPG-тата.

За съжаление и геймплеят е на същото трагично ниво като визията и звука. **PSO** беше един от по-добрите **Diablo** клонинги, излизали за конзоли, и макар да не блестеше с оригиналност, определено зарибяваше лесно. В опитите си да направят нещо средно между сингъл и ММО ролева игра, *SEGA* са сътворили мелез, който не покрива стандартите за посредственост на нито единия от жанровете.

Действието се развива в системата Гортар, включваща три планети и една космическа станция, които биват атакувани със самото започване на играта от неидентифицирани пришълци. Играчите поемат ролята на съмнително нежния тийнейджър Итън Уебър и трябва да впрегнат хомосексуалните му таланти в борба с виолентните ейлъни. Не само, че сторито е обидно глупаво, но и към сцените и диалозите са безумни! Колкото до Итън... абе, нека да не говорим за Итън.

Геймплеят се свежда до дънджън кроул и събиране на предмети (болшинството от които са напълно неизползваеми). Ако бойната система не беше ограничена до еднообразно помпане на бутона за атака, играта можеше да а мине поне за приятно скучна, но в този вид си е направо мъчение да прекараш повече от десетина часа с нея, независимо дали става въпрос за сингъл плейър кампанията или ММО уонаби онлайн режима. Системата за развитие също е доволно стандартна. Мисля, че наистина няма нужда да ви натоварвам физически и (най-вече) психически чрез по-задълбочени анализи на геймплейната механика.

Заключението? *SEGA* видимо стават все по-добри в закопаването на поредици с легендарен статут. Изобщо недейте и да припарвате до тази гавра с **Phantasy Star** франчайза. Не само защото не си струва парите, но и защото не искам да ми тежите на съвестта после.

По-добра от:

Archlord Online

Phantasy Star Online

По-лоша от:

4

Разочароваща

Визия: 4
Ужасна! Изглежда като ранно Dreamcast заглавие.

Звук: 4
Слаб саундтрак и ужасен войс актинг.

Геймплей: 4
Еднообразен и недъгав.

Разочарование: 9
Определено едно от най-разочароващите игри за 2006г. Особено имайки предвид какво име е по принцип Phantasy Star...

Телефони за информация

0800 11444

480 11 44

HomeLan

ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

Нови скорости от 1-ви Август

На трафик*

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 5 MB /s

Международен достъп **International**: 1 MB /s

22 лв.

Минимална

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 1,2 MB /s

Международен достъп **International**: 220 KB /s

22 лв.

Икономична

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 2 MB /s

Международен достъп **International**: 350 KB /s

33 лв.

Normal

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 3 MB /s

Международен достъп **International**: 500 KB /s

44 лв.

Data.BG

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 4 MB /s

Международен достъп **International**: 500 KB /s

55 лв.

V.I.P.

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 4 MB /s

Международен достъп **International**: 800 KB /s

66 лв.

Gold**

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 5 MB/s

Международен достъп **International**: 1MB /s

99 лв.

слугата включва 2 гигабайта трафик. Допълнителен трафик се заплаща по 0.05 лева на мегабайт.

услугите HomeLan са предназначени САМО за домашно ползване от физически лица.
всички скорости са гарантирани с изключение на изходящите международни peer-to-peer връзки!
всички IP адреси са РЕАЛНИ!
всички услуги от 44лв на горе получават безплатен статичен адрес, който се активира от дистрибутора след заявка от страна на клиента.
всички адреси на услуги от 33лв на горе получават симетричен международен трафик
всички услуги освен "На трафик" са с неограничен трафик.
в ненатоварени часови зони получавате допълнителен капацитет - до два пъти стандартния за вашата услуга.
всички услуги предлагат безплатно динамична промяна на DNS записите в нашите сървъри, чрез която всеки потребител логнал се в Интернет автоматично получава прав и обратен
DNS запис отговарящ на потребителското му име.
статичеан IP адрес за услуги под 44лв се доплаща 5 лв. месечно.

Logitech MX Revolution

Какво е:
Мега космическа оптична безжична мишка със седем бутона. Отново от *Logitech*, разбира се.

Какво е специалното:
Ето тук може да се каже много. Като начало – дизайнът. Мишката е толкова удобна, че би си я гушнал за лека нощ. Издадената долна лява част позволява на палеца да легне чудесно и удобно да достига бутоните, които са отстрани на устройството. Издълженият и ергономичен дизайн ще пасне на всяка ръка, а скрол бутонът е достатъчно изпъкнал и покрит със специална гума, за да не го изпускаш. Мишката се самозарежда, което означава, че на определено време ще трябва да я слагаш в зарядното устройство, което включваш в контакта, вместо да ти се налага да хвърчиш за батерии, за да можеш да си доиграеш нивото. Индикаторът за живота на батерията се състои от светещи в зелено диодчета от лявата страна на плъха, така че винаги знаеш кога идва време да го храниш с ток. Ако това ти е недостатъчно, софтуерът, който върви с мишката, ти дава информация колко точно живец е останал в нея. Кеф ти в дни, кеф ти в проценти. Ако пък забравиш да го следиш, икона в таскбара предупреждава, когато остава малко живот в устройството.

Чрез същия този софтуер можеш да определиш бързите функции на всеки от бутоните и бързината и ускорението на скрола. Самите функции по подразбиране са следните – 2 бутона за forward и back, скролиране както по вертикала, така и по хоризонтала, бутон за бързо превключване между активните приложения. Нещо като alt+tab на мишката. Въпросният може да бъде настроен и като бърз зуум бутон. Последен, но не и по важност, идва quick search бутона. Него можеш да зададеш да използва любимата ти търсачка. След това просто маркираш някоя дума или фраза, натиснкаш този бутон и той вади уеб адреса, с резултатите от търсенето на въпросната. Гъзарийка. Всички функции можеш да си ги настроиш поотделно за поддържаните програми. Което означава, че ако един бутон върши едно нещо в Internet Explorer, то в Adobe Acrobat Reader приложението му може да е съвсем различно.

Защо си заслужава?
Макар и на пръв поглед функциите ѝ да не звучат като нещо особено, с тях се свиква изключително бързо. Като пример – възможността да си седиш в който и да е ъгъл на стаята и да си контролираш музиката. Технологията SmartShift, която позволява да настроиш скрол бутона да премества определена дистанция от документа, е прекрасна. Можеш да си местиш текста надолу с ред на един ход на скрола, или с абзац, или както си го нагласиш. Още? Независимо от повърхността, върху която работиш, плъзгането на мишката е еднакво удобно и най-важното – пойнтърът се мести неизменно плавно. Фактът, че гризачът е толкова удобен, допринася за още нещо – ръката не изпитва никаква умора. Благодарение на споменатата платформа, се елиминира триенето на дланта в бюрото, масата или където там работиш.
Изобщо тази мишка съчетава адски много дребни удобства и именно за това ми допадна толкова много. А специално за игрите плавното движение и високата чувствителност я правят незаменима.

Какво може да те разочарова?
Първо – не съм сигурен дали има модел за левичари. Ако няма, смисълът от така прехвалените платформа, на която ляга ръката, плюс бутона за напред-назад и смяна на програмите, до голяма степен се губи, тъй като са разположени по удобен начин за десняци. Тук идва и въпросът с цената. Както нееднократно сме споменавали, тези устройства все още не са достъпни за средния потребител. Мисълта, че получаваш мишка на цената на сносна видео карта е малко стряскаща, но повярвай ми, заслужава си всяка стотинка.

Колко струва?
190 лева

Logitech Cordless Rumblepad 2

Какво е?
Наистина читав безжичен геймпад за компютър, работещ през USB и забележи – с вибрации!

Какво е специалното?
По принцип геймпадовете за компютри се отличават с тромавост, трудни настройки и като цяло липса на особена функционалност. Изключение, разбира се, правят официално лицензираните от Майкрософт падове, както и тези на няколко световно признати фирми. Позна – *Logitech* е една от тях. Тук разглежданият геймпад прилича много на Плейстейшънския си събрат. Двата аналогови стика, дигиталният такъв, разположен отляво, четирите бутона вдясно и още толкова отпред, навяват сериозни асоциации със Sony Dual Shock Controller. Разликата е в малко по-големия обем на **Logitech Cordless Rumblepad 2**, което пък води към втори комплект асоциации, този път – с разгледания в миналият брой контролер за *Xbox 360* като чувство при захвата. Ако не си чел ревюто там, знай – удобен е. Вече споменах основните бутони, освен тях има още два функционални – еквивалентни на start и select при *PS2* контролера – и други два, съответно за вибрациите и режима на дигиталният джойстик. С други думи – много удобен контролер, специално за *PS2* маниаците си е направо като "роден".

Защо си заслужава?
Както казахме, защото читави геймпади за компютър е трудно да се намерят. Не откъм хардуер – по-скоро откъм съвместимост с игрите. А този, познай – идва със софтуер, който сканира, "вижда" заглавията, които поддържат геймпад, и зарежда профили за тях. Освен това *Logitech* имат навика да изкарват постоянно ъпдейти, в които да намираш все повече актуални игри. Като бонус падът лови от 9 метра и позволява така обичаната от **Workshop** свобода при гейминг. Не на последно място – джаджата идва с безплатен трайъл на **Final Fantasy XI** (чу ли, Роланде? *(чувам бе, чувам, ама от ММО-хейта си не се отказвам дори заради FF :р – бел. Роланда)*), с възможност за игра онлайн. Като добавим и не особено високата му цена, това направо си е далаверата на месеца.

Какво ще те разочарова?
Ми това, че софтуерът със сигурност няма да хване всички игри, които имаш, ако си запален геймър като нас. Освен това е факт, че от известно време за компютър излизат все по-малко игри, заслужаващи си да ги играеш с геймпад. Но това е проблем на разпространителите и разработчиците, не на хардуера. Пък всъщност дори и само заради **MotoGP**, **FIFA** и **Freespace** си заслужава да имаш това устройство.

Колко струва?
82 лева

Още откакто Snake се свърза с мен във връзка с двете странички, които имаш неудоволствието да четеш в момента, се чудя за какво точно ще пиша тука. През главата ми минаха няколко концепции – дали да се правя на интересен и да говоря усилено за worldly игри и да хейтвам по DIKU Mud деривативите, докато ми избива пяна по устата всеки път, когато изскочи името на негово могъщество Раф Кощър; дали да прегърна нашите богове и спасители от *Blizzard* и да превърна тези две странички в олтар на **World of Warcraft**; или може би да обърна повече внимание на не-игрите (както със зле прикрита *любов* ги наричам) като **Second Life**; а защо не месец след месец да обсъждам бизнес модели, да правя преразкази с елементи на разсъждение върху четири-месечните отчети на *NC Soft* и да ти обяснявам защо съществува RMT и има ли я, аджеба, тази химера – MMO играта без RMT. Накрая просто взех очевидното решение – ще говоря за *всички* тези неща. Не, извинете, ще **говорим** за всички тези неща.

Правилно, **говорим**, множествено число. Защото MMO игрите не се играят от един човек (с изключение на WoW, разбира се. I kid, I kid) и защото един човек не може да знае всичко за тази индустрия. Особено в момента, 10 години след **Ultima Online**, когато MMO-та излизат по-често от flash игрици на addictinggames.com. Точно това е и причината на тези страници да не видиш и досадния речник, който ти обяснява какво означават до болка познатите термини – DPS, PvP, PvE, farm0r, blu plz respodn, GGNORENUB KEKE LA~ и прочее. Ще си говорим с **теб**, човекът, който се подхилва под сурдинка, докато някой приятел въодушевено му обяснява как новата **Zelda, Okami**, или **Поредното-Японско-Ролево-Безобразие** имали 60+ часа геймплей. Човекът, който си организира излизането на бира според off-nights в Raid Schedule-а. Човекът, който знае колко време остава, докато свърши следващият му skill с точност до секундата. Човекът, който не сяда да играе, ако има един час, защото нека сме честни... какво може да свършиш за един час?

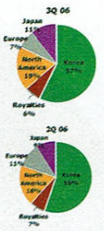
Да бе, олях се, но все пак, както е казал безсмъртният поет loltroll: "giev mroe!1!!".

Остава само да видим как точно ще протече този диалог. Е, момчета (и момиче), все пак сме в бизнеса на MMO-тата, на всички ни е пределно ясно, че обещанията са нещо, което се пише ей така, за да могат дивелъпърите да си чешат езиците, а фенбойчетата да се пенят страстно. В този ред на мисли – *обещавам* да си говорим на моя workshop-ски email **wolf@games.bg**, където очаквам от теб да чуя какво те притеснява, за какво искаш да четеш, какво те вълнува и кои предстоящи игри те карат да се подмокряш в момента, за да може да се разочароваш в последствие. Ако има някакви проблеми и ви излизат неприятни съобщения, че подобен email не съществува – не се притесняйте – "The email is working as intended, please try again later. Thank you for playing our wonderful game and have a nice day in the World of Workshop".

Иначе матрЯл за писане ще има, защото в нашата малка спретната индустрийка винаги има скандали и се случват интересни неща. Я ще баннат някоя гилдия, защото h4x0r-ват, я ще е грънмала поредната драма около RMT пазара и някой излъскан тупан в костюм ще ни обяснява как това, разбираш ли, бил единственият доход на цели китайски семейства. А може би ще изтече информация от някоя затворена бета и ще можем заедно да се посмеем над нечий 22GB-ов клиент и графика от 2001-ва. С последното изобщо нямах предвид **Vanguard: The Saga of Catass** – raiding for the HARDCORE, BABY! Която, съвсем между другото, бавно но сигурно не се е засилила към най-катастрофалния лаунч от тази страна на **Auto Assault**, но това е тема на друг разговор и на която сигурно ще отделя една страничка в някой момент. Споменавам го просто, за да може заедно с мен искренно да се поесмеете над сълзите и разбитите мечти на фенбойчетата.

Earnings Highlights — NCsoft

Net Sales Mix by Geography

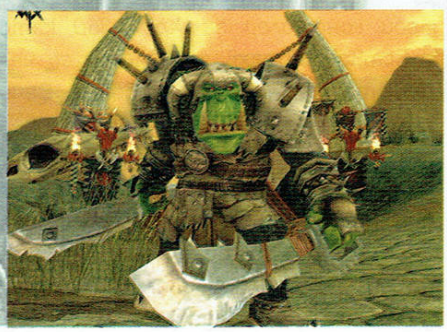


(unit : W Mn)	2Q 06	2Q 06	QoQ(%)	3Q 05	YoY(%)
Korea	53,640	52,915	2%	54,616	-1%
- Game Sales	48,622	47,177	3%	48,204	1%
- Royalties	5,308	5,738	-7%	6,412	-17%
North America	15,791	15,749	0%	19,159	-18%
Europe	6,115	9,349	-35%	6,374	-4%
Japan	9,135	7,501	22%	7,607	20%
Total	84,981	85,505	-1%	87,756	-3%

Earnings Highlights — NCsoft

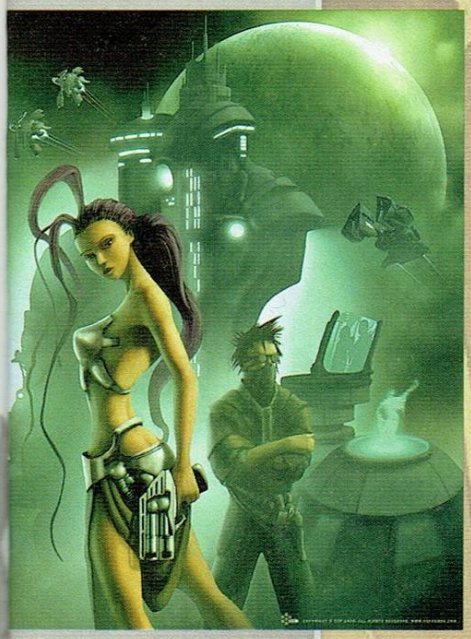
Consolidated Sales & Profit

(unit : W Mn)	2Q 06	2Q 06	QoQ(%)	3Q 05	YoY(%)
Net Sales	84,981	85,505	-1%	87,756	-3%
- Online Game Sales	79,589	79,689	0%	81,289	-2%
- Royalties	5,392	5,816	-7%	6,467	-17%
Expenses	67,486	83,830	-19%	64,576	5%
Operating Profit (%)	17,495 21%	1,675 2%	944%	23,180 26%	-25%
Pre-tax Profit (%)	18,257 21%	3,993 5%	357%	24,581 28%	-26%
Net Income (Loss) (%)	12,801 15%	222	Turn to black	20,411 23%	-37%



ENDGAME RAIDING IN WORLD OF WARCRAFT

Сигурно някъде към този момент си започнал да се чудиш какво ли вълнува лудия Вълк този месец. Всъщност сигурно ни най-малко не се чудиш за такива неща, но шефчето настоя да приключвам с празните приказки и да ти кажа нещо конкретно. Ето го конкретното.



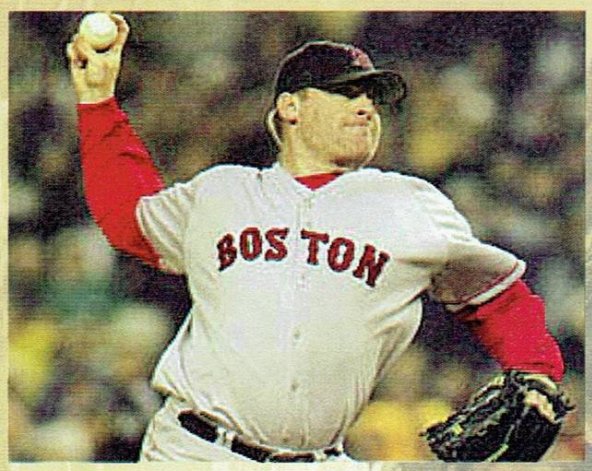
НОВИНАТА НА МЕСЕЦА

CCP (**EVE Online**) купуват *White Wolf* (хората зад **World of Darkness** вселената, която за теб най-вероятно се ограничава до двете игри по **Vampire the Masquerade**). Няма да се впускам в подробности относно сделката, защото тази работа ще я свърши колегата SHRAiK на страниците с новините. Това, на което държа да обърна внимание е, че въпреки че някой PR гений е решил да нарече цялата история "Merger", един ред в press release-а ясно указва, че *White Wolf* ще се управляват като "wholly owned subsidiary".

А какво означава това за нас? Освен очевидния бонус с подозрително качество, а именно **World of Darkness** MMO игра някъде в (не)обозримото бъдеще? Ами означава, че някакви пишлегари от Исландия купиха една от големите ролеви компании, само и само да се сдобият с това, което им е трудно да създадат сами – интересна и вълнуваща история. И как го направиха? Ами много просто – бавно и полека, но със завидно постоянство, изградиха един от първите представители на бъдещето – нишова MMO игра. Няма да крия уважението си, граничещо с фенбойщина, към гореспоменатите исландци, просто защото не мога. Те направиха онова, за което аз и ти можем само да си говорим и да сънуваме – седнаха си на гъзовете и направиха играта, която самите те мечтаеха да играят. И тази игра влезе в една ниша, предварително стоплена от заглавия като pre-Trammel **Ultima Online** и **Shadowbane**, но оставена празна в последно време. **EVE Online** се рекламира и – още по-учудващо – се продава като hardcore balls-to-the-wall PvP заглавие и успява да ни даде именно това. Не, **EVE** няма 7 милиона потребителя, но освен това **EVE** няма и бюджет, измерващ се с десетки милиони, и името на утвърден лидер в гейминг индустрията зад себе си. Може би трябва да кажа "нямаше". При всички положения на *CPP* и *White Wolf* желая успешен съюз, успехи и многобройна челяд, а на нас желая повече смели компании като исландиците, които гонят мечтите си и вярват, че могат да успеят.

Другата НОВИНА НА МЕСЕЦА –

В унисон с горните благопожелания, именно една такава смела компания е на път да стъпи на пазара. Да не говорим, че за разлика от случая с *CCP*, играта им *ще* разполага с бюджет, измерващ се в десетки милиони долари. Става въпрос за *Green Monster Games*, които скоро започват работа над първия си проект. Компанията, създадена от Кърт Шилинг (пичър на Boston Redsox, да бе, за бейзбол говоря), на който малко по-нататък ще обърна по-подробно внимание. Въпросният обяви, че на борда вече са се качили двама запалени MMO играчи – Тод Макфарлейн (бащата на **Spawn**, онзи безобразно якия комикс), който ще бъде артистичен директор на проекта, и Р.А. Салваторе (б'щ'тта на Др'зззззтт До'Ур'дн'), който на свой ред ще създаде историята и света. И макар с право да потръпвате при мисълта, че Салваторе ще създава свят и история, все пак съм готов да му дам шанс. Стига да не ни изпляскат пак някой **Forgotten Realms**, че вече ми идва нанагорно.



Green Monster Games обявиха и първите няколко ветерана от индустрията, които ще работят за тях. Доста мъчно ще бъде да не забележи човек, че 2/3 от обявените имена са на бивши служители на *Sony Online Entertainment*, с които Шилинг има доста общо през годините. С още малко взиране забелязваме и името на Раян "Blackguard" Шуейдър, един от *много* читавите хора зад **Everquest 2**. Самия Blackguard доста ентусизирано говори за първите си дни в *GMG*, като дори нарича компанията "шибаната мечта за всеки гейм разработчик". Брей! "*GMG* има точно тази атмосфера, в която всички в индустрията искат да работят. Заради цялата позитивна енергия и отношението, както и таланта на всички – от началниците до работниците – очаквам тази компания да направи нещо наистина невероятно". Брей, че даже и заеби! Ако това идваше от който и да, е щях да го отпиша като подмазване. Но повярвай ми, Blackguard е наистина читав пич.

Колкото до Шилинг, ами той е един от онези спортисти (хех, все едно бейзболът е спорт), които са някакси специални. Истински лидер, истински пич и много разбран човек. Когато нетът гръмна покрай последния прес релийс на *GMG*, Кърт се появи на един от по-популярните **Everquest** форуми и пусна няколко поста, които бих нарекъл отварящи очите. Човекът просто е точен. Това, което той искаше всички със сигурност да разберат, е че той, Макфарлейн и Салваторе наистина са едни от **нас**, а не просто три лигни с кинти и мечти за още повече кинти. Аз лично ти вярвам, Кърт. Не ни разочаровай, защото **ние** помним дълго.

Това е за този месец, налага ми се да приключвам, защото Snake ще ме бие, ако продължа да бръщолевя и на него му се наложи да ме съкращава след това. Въпреки че май е малко късно за това. Не забравяй да използваш неработещия wolf@games.bg, храни, псувай, радвай се, обясняваи ми, че съм смотан, но не забравяй, че тези две страници са точно толкова твои, колкото и мои.

От: **Snake, doomy &Wolf**

Never Die Alone!

Много хора са затънали в особено неприятната заблуда, че видео игрите са нещо като зловеща виртуална клетка, в която прогресивно деградиращи индивиди в крехка възраст и закономерно деградирали индивиди в жилава такава се изолират от света и обществото. Кожата им побелява от липсата на слънчева светлина, личната им хигиена се срива подобно на Левски в Шампионската, а десницата им укрепва като на дърт блексмит, докато изковават сексуалната си култура, благодарение на разни специализирани сайтове. Същевременно раззеленени пролетно игрища буренясват самотно, баскетболни кошове се разпадат в ръжда, а светът се движи устремно към мрачните предсказания на Куарон за бъдните му.

Което, естествено, са пълни глупости.

Дишков дори веднъж е бил засичан на публично място с волейболна топка и при все твърденията му, че я е носил да я продава, за да си плати месечната такса за **WoW**, в нас се зароди неприятното усещане, че той спортува. Бакалов пък са го виждали във фитнес зала, за което оправдание просто няма.

По-интересният момент, набиващ го окончателно на инсинуациите от първия абзац е, че дори и когато сме затворени в своите красиви вирутални светове, ние не обичаме да сме сами. Не отричаме по никой начин факта, че има титанични заглавия от ранга на **Legacy of Kain** или **Planescape: Torment**, които носят лично, почти интимно преживяване, приканвайки те да останеш насаме с тях, да изгасиш лампите и да им се отдадеш. Но също така е факт, че адски много уважаваме игрите, предлагащи ни възможността да ги разцъкаш рамо до рамо със свой другар/другари.

А след като Snake и MrAK се изпразниха

общо седем пъти (няма да споделяме индивидуалните бройки, за да не излагаме по-възрастния колега пред аудиторията) на **Army of Two** трейлъра, решихме, че е крайно време да споделим страстта си по игра в компания с теб и да ти разкажем за най-светлите мигове на задружния ни гейминг.

Два контролера и каса... боза

Има нещо адски култово, по един носталгичен олдскуул начин, в двама души, забили се пред един компютър – или, още по-добре – пред една конзола, плетящи щастливо кабелите на падовете си и вдигащи щастливи наздравици при всяко по-значимо ингейм събитие. Истината е, че щяхме да гледаме по доста различен начин на маса култови игри като **Baldur's Gate: Dark Alliance**, **Champions of Norrath**, **LOTR: Return of the King** или **Marvel Ultimate Alliance**, ако трябваше да си ги играем сами. Изкуственият интелект е хубаво нещо (всъщност в повечето случаи е *лошо нещо*, ама важното е да ми върви изречението), но живото човешко присъствие в съседното виртуално човече е нещо, способно да издигне нивото на съпричастност към ставащото на екран до неподозирани (на моменти и за самите производители) нива. Дори нечовешки гаври с добрия вкус от рода на **Eragon, Chronicles of Narnia** или **Fantastic Four** могат да се превърнат в истинско забавление, ако на съседния контролер в агонията на дизайнерските безумия се гърчи някой твой близък човек, който гризе гневно ръба на чашата си и те гледа укоризнено заради невинно

произнесената преди няколко часа реплика *"Бе тя е тъпичка тая игра, ама аре да тестваме коопчето все пак, а?"*

Понякога дружните конзолни игри изискват наличието на някои трудно достъпни по нашите земи екстри, от сорта на микрофони (за любимата ни **SingStar** серия), китарни контролери (за още по-любимите ни **Guitar Hero** игри), пистолети (за стрелялки като **Vampire Night**), специална камера (за **Eye Toy** заглавията) или пък събирането на две конзоли и два телевизора на едно място (за гениалния кооп режим на **Halo**, примерно). В този ред на мисли, предпочитаме заглавията, които поставят всички играещи на един екран, защото сплитването му, в 90% от случаите разваля целия кеф – добрата видимост винаги е за предпочитане пред свободата на придвижване.

И тук обаче се прокрадват едни 10%, в които сплит-скрийнът се явява плюс, по един особено перверзен начин. Като например дет-мачът на **Far Cry Instincts: Predator**, в който липсата на ясна видимост, съчетана с факта, че с изключение на Koralsky, всички сме безкрайно некадърни в прицелването с аналогови падове, води до страшен смях, породен от разни измислени, станали по случайност, фрагове.

Трябва да отворим дума и за тупалките, няма как. Неколкократно сме изтъквали любовта си към **MK**, **Soul Calibur** и **Tekken** сериите. По тази графа си струва да се споменат на централно място и **Smackdown VS RAW** заглавията, заради възможността и двамата играчи да млатят злостно управлявани от ИИ опоненти. Задружни приятели сме си, какво да ни правиш. И винаги предпочитаме да се бием рамо до рамо, вместо един срещу друг...

Кои са любимите ни конзолни кооперативки: **Baldur's Gate: Dark Alliance I&II, Champions I&II, Halo** (единицата обаче – двойката поддържа само сплит-скрийн кооп, което ебава лошо майката на усещането), **Winning Eleven**, **FIFA Street, LOTR: Return of the King, WWE** игрите, **SingStar** игрите, **X-Men Legends I&II**, **Marvel Ultimate Alliance, Guitar Hero, MK: Shaolin Monks**

Кои са любимите ни конзолни търсъс игри: **Mortal Kombat** серията, **Soul Calibur** серията, **Tekken** серията, **DoA** серията, **Far Cry Instincts: Predator**

Имаш ли nLANове за довечера?

Какви са предимствата на онлайн мултито? Ами да речем това, че Дишков няма да хаби бензин и да си амортизира голфа да ходи до Лозенец, за да тества, примерно, мултито на **Prey** или **F.E.A.R.** с колегата Бакалов. Друг е въпросът, че лан-партитата на едно място, като например родния ни офис, са още по-добра идея, защото можем да си лафим (просташки), да се псуваме (дружески) и да се забавляваме както подобава (хетеросексуално).

Именно игрите в мрежа дават възможност на даден играч да покаже какво е научил в сингълплейъра, изправяйки се срещу вече мислещ, а не захранван от алгоритми и скриптове противник. Или съотборник.

ПрогейминГът, както надявам се знаеш, тръгна именно от първия **Quake** в средата на деветдесетте. И това не е случайно – точно мултиплейър FPS-ите дадоха истинска възможност на играчите да вложат всичко от себе си (рефлекси, точност, тактическо мислене, адаптиране) във видеоигра. Ние лично сме си пропилели младостта (и работното време) с **Unreal Tournament** и **Quake** поредиците, както и с малки бижута, като например прекрасния **Painkiller**, на който сме осъмвали неведнъж в офиса, при все, че така и не можахме да решим екзистенциалната дилема – doomy ли е по-добър болкоуспокоител, или колегата SHRAiK.

Освен на типичните "фейсчета" и деттмач мелета, нашият екип е голям привърженик и на

(обикновенно с марка Том Кланси) неведнъж е плъзвала по останалите колеги и се е задържала дълго време в сърцата ни. Радва ни и фактът, че те са далеч по-лежерни, оставящи ни време да си полафим, да обсъдим тактиката и да отпием по глътка-две от питиетата, вместо постоянно да сме нащрек и да внимаваме да не ни рейлнат. Често в сянката на превърналия се в модерен еталон за отборен шуутър **Battlefield** остават адски качествени заглавия като **Wolfenstein: Enemy Territory** например, които наистина заслужават внимание. Което ни напомня да споменем, че само да ни падне **Quake Wars** в ръчичките, може даже брой да няма, защото ще го циклим като обезумели пъпчиви гимназисти в зората на гейм-клубовете.

Но стига за шутърите. Мрежовите забавления далеч не се изчерпват с този жанр. Имаме на лице и стратегиите, където колегите **doomy**, **Ikarus** и **Wolf** винаги се стараят да разнищят мултито, за да можем да ти представим далеч по-коректен анализ за баланса на конкретното заглавие – може би най-важният елемент във всеки RTS. Спомни си и статията ни за **Titan Quest** и си представи как оценката й е 5, а на ревюто са отделени само две страници. Това щеше да е реалността, ако не я бяхме играли *цяла седмица* в офиса, при това забавлявайки се, въпреки постоянните крашове (а понякога – именно благодарение на тях).

Повярвайте ни, онова, което го пишат по повечето съвременни заглавия – "Game experience

отборните шуутъри, където наистина показваме как можем да работим като колектив. С други думи – това е нашият тиймбилдинг, за който дори не ни се налага да се отпускаме страстно в ръцете на главния по горите, за да му покажем, че му вярваме (*хлип! – бел. главния*). В този ред на мисли, преди няколко години отборът ни по **Battlefield** успя щастливо да се класира последен на един турнир, без изобщо да си е давал зор, което само трябва да ти покаже, колко неумолимо големи сме.

Докато сме на отборната тематика, любовта на колегата **MrAK** към тактическите шуутъри

may change during online play" – си е съвсем на място. При това – винаги към по-добро.

Кои са любимите ни мрежови кооперативки: Battlefield сериите, Wolfenstein: Enemy Territory, повечето тактически шуутъри (Rainbow 6, SWAT, Ghost Recon), Titan Quest, Diablo, Sacred, Serious Sam 2, Splinter Cell: Chaos Theory, Descent Freespace

Кои са любимите ни мрежови върсъс игри: Quake-овете, Painkiller, Unreal Tournament 2004, Warhammer 40k: Dark Crusade, че и предходните, Starcraft, Splinter Cell: Pandora Tomorrow

MMOrgy

Този текст няма как да е пълен, ако не споменем и ултимативните multiplay заглавия. За никой не е тайна, че в тях има нещо много специално. Запознанствата, по дяволите – *приятелствата*, които геймърите завързват в тях, често се простират над няколко игри и дори прерастват в "истински" такива. Офлайн, представяш ли си? Още по времето, когато голяма част от екипа на Gamers' Workshop играеше **Ultima Online**, разбрахме една проста истина – много по-сладко е да убиеш човек, когато знаеш, че рано или късно ще срещнеш наживо. В онези времена никой не се сърдеше на килърите твърде дълго, особено когато въпросното убийство се обсъжда над бира. Или пет.

Никой не отрича, че постиженията в едно single player RPG те карат да се радваш. Обаче нищо, което някога си убил, в което и да е солово RPG, не може да се сравни с общата еуфория, изливащата се от гърлата на тридесет и девет човека, бучаща от колонките или слушалките ти, след като **най-накрая**, след седмици мъчение, успеете да видите сметката на някой от босовете в **World of Warcraft**. А какво щеше да е дебненето на шампиони в **Ultima Online**, ако я нямаше вражеската гилдия, с която се мамите от месеци и си играете на прееби другарче. На моменти това удоволствие беше единственото, което ни задържаше в играта. Въпреки всичките лайна, които разработчиците хвърляха по теб в **Everquest**, ние се борехме със зверовете и постигахме успехите си някак напук. И точно тези моменти остават в спомените ти години по-късно, а не безумните тичания за трупове или кампенето на някой рядък бос. Дори и малките успехи, дори и тривиалните неща, завършването на някой куест, убиването на някой дракон, ловенето на NPC пирати – неща, които си правил десетки, стотици пъти – се превръщат в нещо уникално благодарение на хората от твоята гилдия или корпорация.

Кулминацията, обаче, идва, когато със спечелените с кръв и пот брадви, брони, кораби и модули, ти и гилдията излезете на лов. Тогава си проличават най-горещите емоции, тогава идват най-незабравимите моменти. Мамка му (тук Вълка минава в първо лице, 'щото останалите двама не сме чак такива гийкове, сори), не помня кога станах 60-то ниво в **World of Warcraft**, не помня моментите, когато съм събирал реагенти за "компоти"... Това, което помня, са gank squad-овете в Eastern Plaguelands и Western Plaguelands, а след това победите в Warsong Gulch и Arathi Basin.

Не помня буквално часовете надлъгване с врага в **EVE Online**, това което помня, е моментът на истината, когато чуваш от слушалките си пресипналия глас на командира, информиращ те, че преминавате в атака. Едни от най-сладките ми спомени са битките за превъзходство на Britain Bank в **Ultima Online**, където *Chaos* и *Order* гилдиите се срещаха в безсмислена борба, само заради самата борба. Без да има някакви награди за това, без ти и приятелите ти да печелите нещо повече от няколкото минути, в които гордо заставате на покрива на банката, облечени в най-джиджавата си екипровка, за да покажете, че сте спечелили. Тогава, когато отборът надделяваше над личността, и смазвахме лицата на поредните жалкари. Крясъците от радост и разочарование по Team Speak. Това са спомените, които остават.

Кои са любимите ни MMO-та за игра в парти: Everquest, World of Warcraft, Everquest II, City of Heroes, Ultima Online

Кои са любимите ни PvP MMO-та: EVE Online, Ultima Online, City of Villains, Shadowbane, Dark Age of Camelot .

Култовите кооперативни side-scrolling beat 'em up-и от старата школа, по скромното ни мнение:

Cadillacs and Dinosaurs
Double Dragon
Knights of the Round
Streets of Rage поредицата
Golden Axe поредицата
Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara
The Punisher
Final Fight
Captain Commando
Altered Beast
The Simpsons
Aliens
Top Hunter

От: **Roland**

Kiddy Grade

Представи си, значи, един супер елитен апартамент в снобско местенце тип Сентрал Парк Уест. Огромни стаи, хол на два етажа с бар и роял, изобщо всичко както си му е редът. Тузарско парти, възможно най-елитният елит накуп, толкова концентриран хай-лайф, че се пие само шампанско. Дами в лъскави тоалети с перфектни прически, изтупани господа в Армани, миризма на пари във въздуха...

А сега прибави към това космическа екшън-фантастика, свръх-сили ала **X-men** и мащабен сюжет.

Не става, нали? Малко неща могат да опишат микса, който представлява **Kiddy Grade** (*Gonzo*), но вярваш, или не, горното е едно от тях, поне за мен.

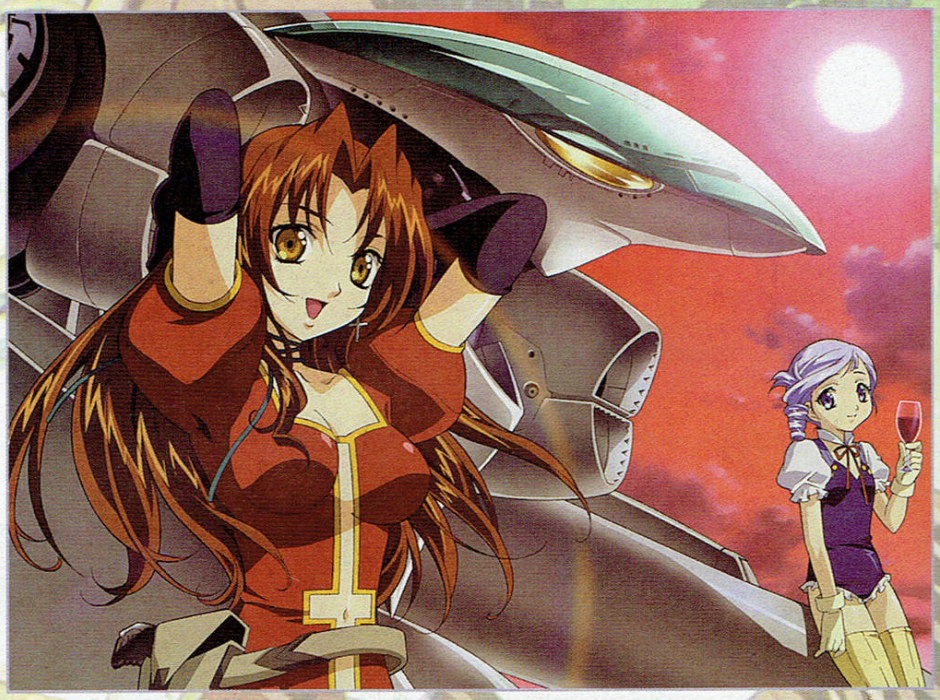
Действието се развива в SC (Star Century) 0328 и човечеството е излязло в космоса. Въпреки че за момента са сами в галактиката, хората си създават достатъчно проблеми. Отделните планети и групировки са в постоянен конфликт една с друга и войните са често срещано явление. Затова е сформирана GOTT (Galactic Organisation of Trade and Tariffs), която да се грижи за реда между отделните фракции. Подпомагана от галактическото правителство, организацията скоро се превръща в ключов фактор в икономиката на полиглобалното общество.

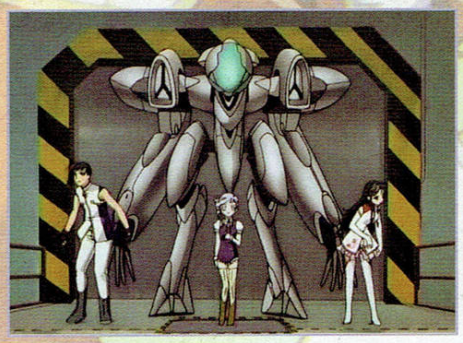
Но не всичко е цветя и рози и за най-опасните и нестандартни случаи са нужни хора с развързани ръце. Тук идва и неофициалната група за борба с подобни явления на GOTT – т.нар. ES (Encountering Shadow) Members. Това са индивиди, които комбинират забранени нанотехнологични модификации на телата си и вродените си свръх-сили, за да се превърнат в съвършените агенти.

ES Members винаги се движат в екипи по двама и главните героини на **Kiddy Grade** са една такава двойка. Еклер и Люмиер са на пръв поглед беззащитни момичета, но това впечатление се изтрива още в първите пет минути на първи епизод, когато виждаш как работят заедно.

И докато животът привидно си тече както винаги, в сърцето на GOTT назрява катаклизъм, който би могъл да разруши устоите на галактическото общество завинаги. И може би трябва да го направи...

Kiddy Grade е ужасно подвеждащо аниме. Дори самото му заглавие вече създава погрешни впечатления, да не говорим, че значението на въпросното и до ден днешен е мистерия за целокупното човечество. Освен това анимацията на сериала предполага лековата комедия, а той далеч не е такава. Първите епизоди също подвеждат с безпроблемното разрешаване на различните проблеми, пред които мисиите на GOTT изправят Еклер и Люмиер. От един момент нататък обаче (някъде към





средата на анимето) историята става сериозна, нарояват се купища качествени сай-фай идеи, наблъскани сякаш между другото в сетинга.

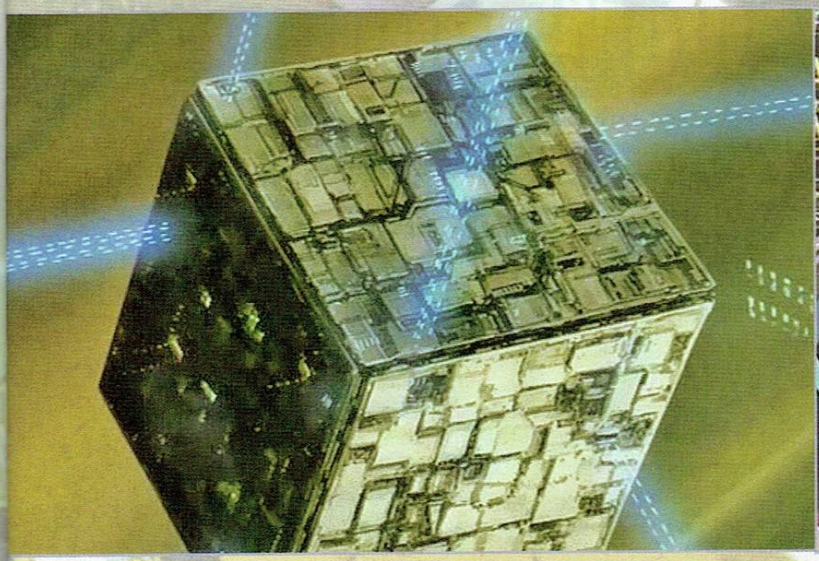
Всъщност най-голямата грешка, която можеш да направиш, е да си извадиш изводи за сериала преди да си стигнал поне до седми-осми епизод. За бога, в първите няколко серии има дори самоцелно развяване на бикини (пантсу ферева!)...

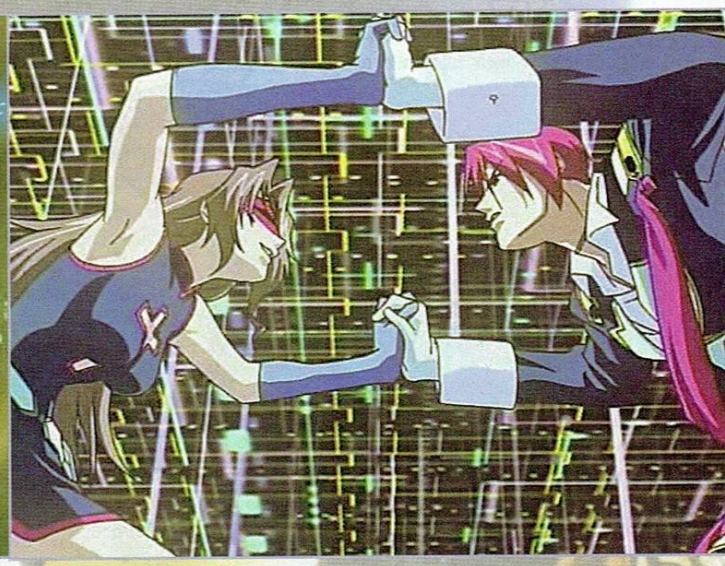
Истината обаче е, че **Kiddy Grade**, под луксозно-празноглавата си обвивка, е много сериозно заглавие с дълбока и многопластова история, простираща се доста назад във времето (защото въпреки привидната си младост, всички ES Members са били живи десетилетия преди основаването на GOTT и са преследвали свои цели), изпълнена с интриги, задкулисни игри и класови войни. Колкото и артовете, които виждаш наоколо, да не позволяват да приемеш думите ми насериозно, трябва да ми повярваш, че това е едно от най-качествените фантастични заглавия, които съм гледал *изобщо*. *Gonzo* просто си го могат, и това е...

Вече споменах качествените сай-фай идеи, сега ще се спра само върху една-две от тях.

Особено добра, макар и не безкрайно оригинална, е наномист-концепцията. Наномъглата представлява невидима мъгла от наномашини, която изпълва въздуха във всяко по-населено високотехнологично място. Използва се за практически всичко, от дистанционно тераформиране на планети, през силови полета, та до енергийни снаряди. Някои ES Members са в състояние да контролират мисловно наномиста, без да трябва да използват тромави и масивни машини.

Друга качествена идея са космическите полети. Всяка планета има орбитален пръстен, свързан с всички летища на повърхността чрез дълги пилони. Корабите ускоряват по пилоните, после правят една обиколка на пръстена и с постигна-





Корабите ускоряват по пилоните, после правят една обиколка на пръстена и с постигнатата скорост се откъсват от гравитацията на планетата. Простичко, но адски красиво реализирано. Придвижването между световете пък става чрез хипер-порти – колосални съоръжения, подобни на огромни хоризонтално разположени пръстени, в които корабите се потапят, за да се озовят от обратната страна на друга такава порта.

Много приятен е фактът, че за всяка подобна концепция си има отделен епизод, чиято история да се занимава по-подробно с нея. Това ти позволява да се потопиш с лекота в свръх-технологичната реалност на **Kiddy Grade**.

Героите са особено колоритен елемент. Всички ES Members носят имена с определено значение и

макар че въпросните рядко имат отношение към способностите им, е забавно човек да ги дешифрира.

Еклер и Люмиер ("мълния" и "светлина" на френски) са доста нестандартен екип. Огненият темперамент на шармантната мацка Еклер се компенсира от възпитаната сдържаност на партньорката ѝ, а уменията им се допълват съвършено. Еклер е невероятно силна физически, свръхбърза и способна да генерира енергийни полета около себе си. Люмиер от своя страна е хакер-телепат, който, освен таланта да проникне във всяка компютърна мрежа, може да подчини с ума си *каквато и да е* машина. Включително космическа армада.

Забавното в случая е, че невъздържаната и често инфантилна Еклер изглежда като завършен фотомодел-тире-поп-звезда, докато вечно спокойната и разсъдлива Люмиер едвам докарва десетина годинки на външен вид, въпреки модерната си прическа и маниерите на дама от

елита. Но пък за тези възрастови парадокси в сериала има разкошно обяснение, така че това всъщност не е никак странно.

Туидълди и Туидълдъм (герои от **Алиса в страната на чудесата**) са близнаци – сестра и брат. И двамата са на привидна възраст двадесетина години и с външен вид като извадени от модерен балет. Специално Туидълди е направо като порцеланова кукла с всички розички и сърчица по нея, но това не ѝ пречи освен водач на екипа, да е и изключително сериозна и компетентна хакерка. Уменията ѝ са подобни на тези на Люмиер, но без способността да контролира машини. Туидълдъм

пък е телекинетик, умение, достъпно отчасти и за сестра му. Двамата освен това са способни да комбинират уменията си.

Алв и Двергр ("елф" и "джудже" на скандинавски) са най-противната и себична двойка в сериала. Те са S-class екип (за разлика от наш'те момиси, които са C-class) и това разбира се е причина да се държат с всички останали като с измет. Умението им е само едно и е много простичко – абсорбират *всяка* енергия и могат да правят каквото пожелаят с нея. В голяма степен подобни на кака ви Роуг

от **X-men**, с тънката разлика, че са способни да погълнат наистина всичко (хе-хе, кенефен хумор), включително и атомен взрив.

Чезарио и Виола (герои от **Дванадесета нощ** на Шекспир) са също доста нестандартен екип. Мълчаливият великан Чезарио следва послушно Виола, която, от своя страна, е едно седемгодишно момиченце, лигавещо се точно като разглезена милионерска дъщеричка. Освен това си има огромен плюшен покемон. Както обаче вече казах, тук външният вид няма никакво отношение към реалната възраст на героите, така че Виола не бива да бъде подценявана. Когато двамата се докоснат, те са в състояние да разградят всяка материя и да влияят на частиците на молекулярно

ниво, а също и да контролират наномиста около себе си (способност, която и Люмиер и Туидълди притежават). Освен това Виола обича италианската кухня...

А-оу и Ун-оу (тия така и не можах да ги дешифрирам, но доколкото схванах, иде реч за някакви древни будистки крале) са от по-периферните герои и участват сериозно само в един епизод. Те са врагове на Еклер и Люмиер отпреди основаването на GOTT и отношенията между двата екипа са странна смесица от омраза

и уважение. А-оу е гигант с огромна физическа сила, а Ун-оу е свръхбързо метросексуално типче с кадрава косица, дебел глас, и обици, в чийто пол и до ден днешен не съм съвсем уверен. Първият

е в състояние да *види* всичко, което пожелае, включително и неща, намиращи се безкрайно далеч, а вторият/та – да ги *чуе*. двамата могат да си предават възприетите по този начин картини и звуци чрез докосване.

Синистра и Декстера ("ляво" и "дясно" на латински) са яои-двойката в анимето. Всъщност двамата не са *точно* педали, тъй като взети поотделно са твърде мъжествени и някак нямат необходимото нежно излъчване. В тандем обаче са... абе да речем ужасно близки стари приятели. Тяхната роля е още по-периферна от тази на А-оу и Ун-оу, така че дори силите им не са съвсем точно определими, но тъй като са S-class, способностите им са доста сериозни. Включват свръхскорост и свръхсила, енергийни лъчи, а може би и други, по-перверзни, работи.

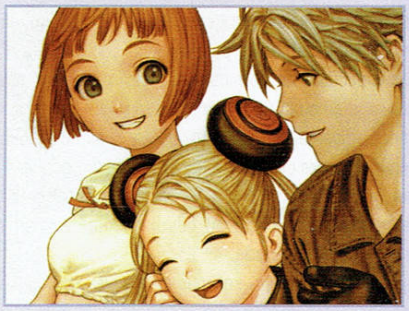
Анимацията на сериала е разкошна. За някои вкусове може да е твърде шарена или детинска, но за целите на точно това аниме е перфектна. Галактическото бъдеще е обрисувано в ярки и светли цветове, с блясък и стил, а огромното разнообразие от технологии предполага и сериозно разнообразие във визията. Героите пък, както трябва да ти е станало ясно от разпръснатия наоколо арт, са кой от кой по-необичайни визуално, но всеки е наистина разкошно нарисуван (освен Ун-оу, него не мога да го трая). В добавка, благодарение на развитието на сюжета, **Kiddy Grade** ни предлага безпрецедентни смени на керъктър дизайна, но какви и защо – ще разбереш, като го гледаш.

Музиката на сериала също се вписва чудесно в хай-лайф-сай-фай атмосферата и дори в опънинга да ти изглежда малко чийзи, много скоро ще си дадеш сметка, че е почти невъзможно да се намери по-подходящ фон за случващото се в анимето.

В резултат на всичко, изброено по-горе, **Kiddy Grade** е наистина качествено заглавие. Сериалът не преобръща представата ти за живота и не те дави в емоция, но пък е направен адски добре, разказва чудесно прекрасната си история и освен това свършва великолепно. Едно малко бижу, което крие много повече, отколкото показва на пръв поглед. Просто не можеш да не го харесаш, стига да му дадеш шанс да ти се разкрие в пълната си

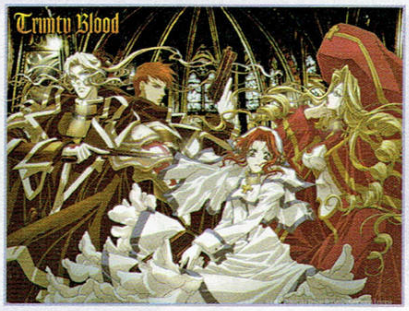
Други фантастики на Gonzo:

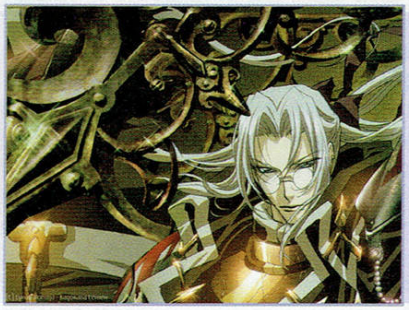
Last Exile – В неопределеното бъдеще хората живеят в странния изкуствен свят Престър. Два народа водят постоянна война помежду си, арбитрирани от всемогъщата Гилдия, която владее всички развити технологии и ги пази ревниво. Но в центъра на Престър е скрит могъщ артефакт, който може да промени света завинаги. И едно малко дете може би е ключът към него. А младите пилоти Клаус и Лави *просто* се оказват забъркани във всичко това...



Samurai 7 – В този фантастичен римейк на **Седемте самурая** на Куросава, в далечното бъдеще току що е приключила велика война. Множество самураи, жертвали телата си срещу могъществото на колосални механични роботи, са се превърнали в разбойници Но-Бусери, които плячкосват безпомощните села из провинцията. Младата Кирара е изпратена в големия град, за да намери истински самурай, който да защити селото ѝ от набезите на разбойниците. Но вместо един, тя открива цели седем и... е, останалото е класика.

Trinity Blood – Изминали са години от Армагедона и човечеството води война срещу могъщата раса на вампирите, дошли след него от космоса. Абел Найтроуд е представител на Ватикана, който обикаля света с различни задачи. Но той е и част от специалната група АХ, ръководена от Кардинал Катерина, чиято цел е борбата с вампирите. И освен това не е точно човек... Да, именно – **Hellsing** в бъдещето...

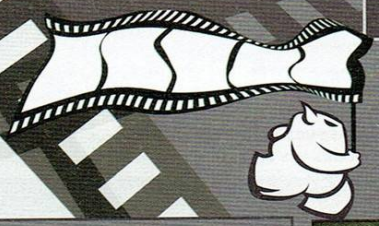




Vandread – Във време, в което мъжете и жените са смъртни врагове, които живеят на две отдалечени планети, младият Хибики е пленен от жени-пирати. След поредица от събития обаче групата се оказва доста далеч от коя да е от двете обитавани планети, на борда на кораб, наречен Нирвана. И докато пътуват към женския свят, те откриват тайна, която може да унищожи и двата пола... или раси, ако предпочиташ.

Рубриката води:
Snake

Upcomming Movies



The Good German

Очаровително перверзен филм на Содърбърг за следвоенна Германия, заснет с помощта на най-актуалната и модерна филмова техника... за 1945 година. Ужасяващо осветление, архаични камери, в които липсва дори опция за зуум, никакви безжични микрофони и крещящи репликите си актьори (нали помниш за микрофоните), които преиграват надъхано, в театрален стил. Плюс секс, псувни и насилие (за да не губим напълно връзка с настоящата епоха), политически некоректно бърникане в някои особено неприятни за братята американци ранички и симпатичното лекенце Тоби Магуайър в ролята на лошия, което вече е наистина култово.

Turistas

Не е точно новият **Hostel** (защото новият **Hostel** е малко по-долу, не за друго), но видимо му се иска. Някакви туристас (демек – "туристи", ама казано по южноамерикански, за да звучи по-хорър) от женски пол отиват да се чукат, друсат и наливат с алкохолни напитки, обаче ги хващат едни лоши перверзници, които им причиняват горе-долу това, за което са дошли, но за да не им повреждат черните дробчета, заменят алкохолните напитки с груби изтезания.

Zodiac

Дългоочакваният нов филм на Финчър, базиран в голяма степен върху реалната история на мистериозния и останал незаловен сериен убиец от Сан Франциско, наречен от медиите "Зодиака". Трейлърът не успя да ни възбуди с желаната от нас сила, но кастът изглежда толкова стабилен, а Финчър ни е толкова любим, че сме си заградили 06.04.2007 (датата на българската премиера) с тлъсто червено кръгче.

Hostel: Part II

Единствената видима разлика спрямо посредствената кървавица от първата серия е, че този път в зловещия словашки хостел на люти изтезания подлежат три тийнейджърки. В главната роля е Лоурън Джърмън, оная с дупката в главата от римейка на **Texas Chainsaw Massacre**, която видимо прави ебахти и кариерата.

Smokin' Aces

С претенции да направи удар в рамките на провалилия доста филми жанр "несериозна, алтернативна и кървава гангстерска комедия". Но пък изглежда адски забавно на ниво трейлър и е минал под вещата режисура на Джо Карнахан, зарадвал ни с **Narc** и може би най-свежата част от културата рекламна серия на BMW, така че сме склонни да му дадем шанс.

Arthur and the Invisibles

Новият филм на Люк Бесон, който явно е решил да спре да пише и продуцира екшън говнца и ни стоварва втора своя продукция след противоречивия **Angel-A**. Тази май дори ще ни хареса, защото е обезоръжаващо красива детска приказка с класен CGI и сюжет, напомнящ бегло за Номите на Пратчет. С хлапето от **Чарли и шоколадената фабрика** в ролята на добрия и Дейвид Боуи в ролята на лошия. Не е нужно да обяснявам за кой ще викаме ние.

Night of the Living Dead 3D

Първият 3D хорър, който ни свали от смях с долнопробния си трейлър, но пък предполагаме, че като ни налазят отвсякъде зомбитата в IMAX-а, ще запеем друга песен. Остава само родните разпространители да спрат с рибките и динозаврите, и да внесат нещо за сериозните хора, като нас с Дишков.

Unknown

Поне на ниво трейлър, това май е най-обещаващо изглеждащият трилър за сезона. Историята разказва за петима души, заключени в изоставен склад и налегнати от злостна амнезия. Бърз телефонен разговор показва, че някои от тях са терористи, а други – заложници, но никой от не може да улови дори отблясък на спомен в изпепеленото си съзнание дали е от добрите, или от лошите. Ясно ни е, че рекламните материали с "кръстоската между **Saw**, **Глутница кучета** и **Обичайните заподозрени**" са значително пресилени, но изглежда интересно.

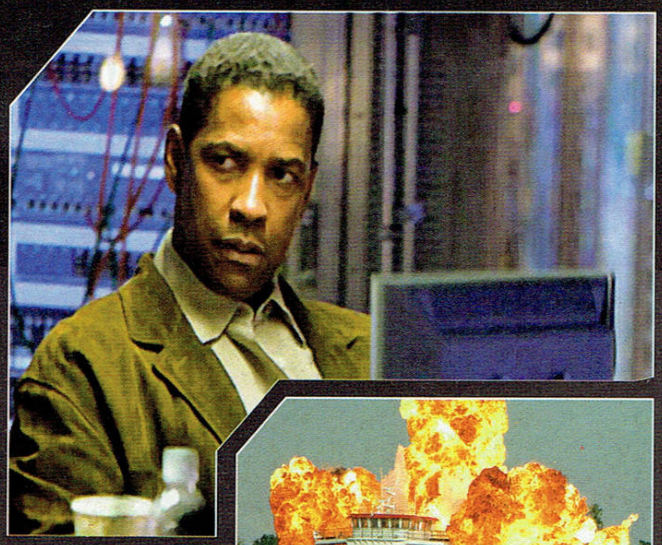
Charlotte's Web

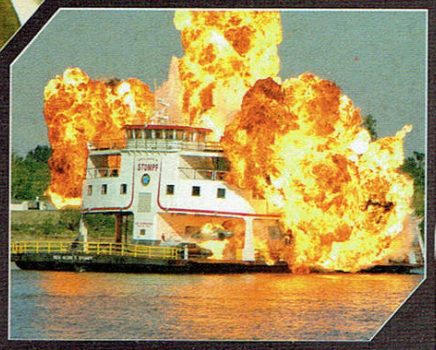
Неустоимо сладурско холидей-сийзън филмче за борещо се за коледно оцеляване прасенце и селскостопанските му другари. За пълнокръвност на животинските герои гарантира титаничен каст зад микрофоните, в лицата на Джулия Робъртс, Стийв Бушеми, Робърт Редфорд, Джон Клийз, Кати Бейтс, Томас Хейдън Чърч, Дженифър Гарнър, Опра Уинфри и Седрик Ди Ентъртейнър. Да, и ние сме на мнение, че коравите куул пичове следва да избягват с пренебрежение подобни продукции, но тази успя да ни грабне. Явно сме се разнежили покрай празниците.

5

Deja Vu

Жанр: екшън
С участието на: Дензъл Уошингтън, Вал Килмър, Джим Кавийзъл, Пола Патън
Режисьор: Тони Скот (*Истински романс, Фенът, Мъж под прицел, Шпионски игри, Домино*)
Сценаристи: Бил Марсили, Тери Росио
Официална страница: http://dejavu.movies.go.com/





Дежа ву-то е феномен, който трейлърът на настоящата лента ни обещаваше да бъде обяснен надлежно с разни особено зловещи технократски правителствени конспирации (малко преди да ни разкаже края на филма, както ще разбереш ядно в салона, ако си имал нещастието да го гледаш). Дежа ву-то обаче се оказва тема, която сценаристите избягват елегантно, като – явно за компенсация – карат горкия Дензъл Уошингтън да се блъсне челно в камион, да се постреля с лошия, да търчи сред взривове и да прави разни други екшън-каскадки, за каквито обещанията за интелектуален сай фай трилър някак не предполагаха.

Историята, отново в разрез с рекламните материали, е умилително праволинейна и дебилна – един лош пич (Джим Кавийзъл) взривява туристическо корабче и един добър пич (Дензъл Уошингтън) си разследва кротичко случая, докато едни други добри пичове, водени от Вал Килмър, не го светват, че са изобретили нещо като дупка във времето, през която могат да надничат четири дни назад в миналото и респективно директно да видят кой е лошият, вместо да си губят времето с улики и свидетели. Оттук, чак до момента, в който Кавийзъл вади двете узита за финалната престрелка, лентата е преизпълнена от високоскоростни екшън моменти и разточителни сцени на Пола Патън по бельо. Всичко това изобщо нямаше да подлежи на критика, защото ние никога не отказваме на високоскоростни екшън сцени (а още по-малко на Пола Патън, ама тя не ни е и предлагала, така че малко наизуст говорим), а интелектуалните трилъри, колкото и подло да са ни подмамили с тях, не са ни чак толкова задължителни.

Проблемът е, че филмът е скучен в цялата си клишираност, и е заснет по толкова нормален като за Тони Скот начин, че почти се обидихме. Гаврите с филтрите, видеоклиповата стилистиката, изнесената стряскащо високо над съдържанието визия, унищожителният саундтрак, градящ основите на атмосферата – всичките тези така типични неща за Тонката неща тук са сведени до абсолютния минимум. Наместо разчупеност и екстравагантна нестандартност, получаваме нещо, което можеше да бъде заснето и от Ричард Донър в момент на скука. Реално, единственото нещо, с което ще се запомни **Deja Vu**, е преследването с очилата за гледане в миналото. И ако някой гейм дивелъпър се е преебал да отиде на този филм, дано и в неговото съзнание е проблеснала лампичката, осветила ярко нашите – тази идея би могла да се интегрира по страхотен начин в игра и да генерира гениална геймплейна база.

А иначе, нямащото никакво отношение към сюжета заглавие всъщност по доста точен начин описва целия филм – това е нещо, което вече си виждал. И се съмнявам да си страдал от необходимостта да го видиш отново.

8

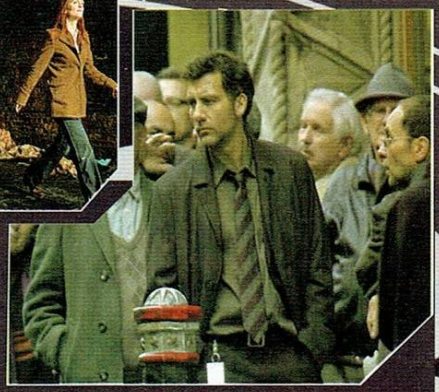
A Good Year

Жанр: романтична драма
С участието на: Ръсел Кроу, Арчи Пеняби, Албърт Фини
Режисьор: Ридли Скот (*Пришълецът, Блейд Ранър, Черен Дъжд, Телма и Луиз, Гладиатор, Блек Хоук Даун*)
Сценарист: Марк Клайн

Приятно и атмосферно романтично филмче, което обаче е толкова далече от стила и класата на Ридли Скот, че – в контекста на гореописания **Deja Vu** – ни кара да се чудим дали двамата култови братя не са се хванали на някой пиянски бас кой ще успее да заснеме по-голяма простотия през 2006-та година. Видно е, че Тони е успял да прибере залога с конфузна усмивка, но не можем да отречем сериозното представяне и на Ридли. Не, че **Добра година** е лош по класическия, дебилен начин. Трябва да си доста коравосърдечен копелдак, за да отречеш факта, че лентата се радва на изключително нежна, носталгична атмосфера, а приказката за изгубената и намерена любов насред очарователни пасторални пейзажи е... ами, приятно приказна. Още повече, че за разлика от брат си, Ридли по никой начин не е изневерил на перфекционизма във визията си и **Добра година** е абсолютно достоен за класата на създателя си. Проблемът, приятелю е, че ние *сме* коравосърдечни копелдаци и отричаме без грам свян всичко гореизброено. Това е новият филм на шибания Ридли Скот, за бога. Човекът, създал **Пришълецът**, **Блейд Ранър**, **Черен Дъжд**, **Телма и Луиз**, **Гладиатор**, **Блек Хоук Даун**... А ако Ръсел Кроу чак толкова много държи да се разхожда сред френски лозя и да целува сладурани на дъждовни фонове, можеше да го направи и на някое друго място, нали?!

Children of men

Жанр: антиутопична драма
С участието на: Клайв Оуън, Джулиан Мор, Майкъл Кейн, Чарли Хънан,
Режисьор: Алфонсо Куарон (*Големите надежди, И твойта майка също, Хари Потър и затворникът от Азкабан*)
Сценаристи: Алфонсо Куарон, Тимъти Джей Секстън, Дейвид Арата, Марк Фъргюз, Хоук Остби
Официална страница: http://www.childrenofmen.net/



За да направиш класна пост-апокалиптична антиутопия, без цялата работа да изглежда като заснет на Сточна гара от *Nu Image* евтинджос, лош римейк на **Лудият Макс** или претенциозна проповед за това по колко лош път е поело човечеството, се иска сериозен талант. Добрата новина в случая е, че Алфонсо Куарон е доказал, че притежава колосални количества от последното, дори и само с факта, че успя да направи сериозен, мрачен и красив филм от онази история за очилатото магическо скротумче с белега.

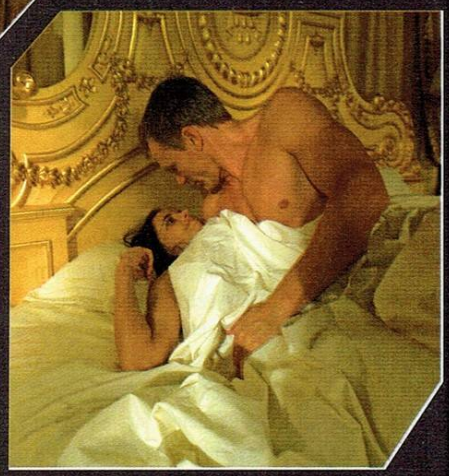
Лондон, 2027 година. 18 години след момента, в който хората по неясни причини са станали безплодни. Освен че срива заслужено акциите на производителите на контрацептиви, мамичката им обирджийска, това води и до неприятното разкритие, че мракът съвсем скоро ще обгърне окончателно лишената от бебешки плач земя. Англия е едно от последните места на планетата, запазило някакъв приемлив граждански ред в раздирания от бунтове с неясна идея свят. Логично – емигрантите са постоянна напаст, натъпквана делово в разни особено неприятни лагери. Героят на Клайв Оуън е един от многото нещастници, които са решени да прекарат живота си напушени и пияни насред потъващата в хаос цивилизация. Докато кроткото му опиянение не бива нарушено от негово бивше гадже, търсещо помощ за една останала незаловена, нелегална емигрантка, носеща в утробата си... дете.

Като изключим безумния финал, който просто отрязва ескалиращите емоции и те оставя да гледаш тъпо (което е сериозен, но простим, предвид останалото, грях), филмът е неподправено великолепен. Тежка и мрачна атмосфера на обреченост е полепнала по всеки кадър, крахът на човечеството е показан по толкова реален и близък начин и докосва така нежно правилните емоционални струни, че на излизане от салона усещаш как се радваш на врещящите малолетни деградена по детските площадки, оценявайки живота, като такъв. Оценявайки светлината в бъдещето. Оценявайки надеждата. **Децата на хората** разказва обречената си приказка без да натрапва поуки, без да преексплоатира сцените на насилие и без да ти пробутва кадри, за които сценаристите са предвидили всички да извадят кърпички и да ревнат задружно. И именно заради това изоставеното училище; зловещите лагери за емигранти; живеещите в спомени за миналото, насред всичките си хай енд играчки, обзети от безразличие хора; бунтовниците, борещи се срещу системата, просто за да правят *нещо*, ще останат задълго в съзнанието ти.

Във време на изкуствени драми, този филм е изненадващо близък и истински, брилянтно отигран и смазващ визуално. Ако финалът не разрушаваше по толкова груб начин постиженията на предхождащите го два часа, тук щяхме да си говорим за един от шедьоврите в съвременната кино-история. Но дори и в настоящия си вид **Децата на хората** е едно от абсолютно задължителните заглавия на сезона.

Casino Royale

Жанр: екшън-класика
С участието на: Денъл Крейг, Ева Грийн, Джуди Денч, Мадс Микелсен, Джефри Райт
Режисьор: Мартин Кембъл (*Златното око, Вертикална граница, Маската на Зоро, Легенда за Зоро*)
Сценаристи: Нийл Първин, Пол Хагис, Робърт Уейд
Официална страница: http://www.jamesbond.com/



Двадесет филма след старта си, културата (въпреки някои емблематично прости попадения) поредица за легендарния таен агент на Нейно величество се завърна към своите корените. Буквално – защото **Казино Роял** всъщност е първият роман на Флеминг и началото на цялата 007 сага и – преносно – защото новият Бонд, в лицето на Дениъл Крейг, противно на всичките ми опасения, е най-доброто актьорско попадение в серията от кастването на сър Шон Конъри преди цели тридесет и четири години. Колкото до скромния ти рецензент – той стана на крака в залата и започна да ръкопляска, след като на въпроса-светиня за шейкнатото или стърднато мартини, същият този Крейг изръмжа "Do I look like I give a damn" и се зае да си допие. А цялата Бонд митология беше сринята, за да се пренапише от нулата. Съдейки по качествата на този филм – по-по-добър начин. Факт е, че Крейг прилича на родопски говедар и видимо се чувства неуютно в триреден костюм, за разлика на напомнящия за нещо, изпълзяло от лъскав рекламен каталог, Пиърс Броснан. Но също така е факт, че този пич има толкова колосално екранно присъствие и изгражда образа на толкова гадно, себично, хладно и агресивно копеленце, че е непростимо да не го харесаш. Той е всичко онова, което един истински таен агент с много пари, много бойни таланти и много правомощия, издигащи го над закона, би следвало да бъде. Тук идеализирането е заменено с реализъм (доколкото подобна поредица го позволява, разбира се) и респективно филмът е мръсен и изненадващо груб, а Джеймс се отправя към финалните надписи доволно кървящ, насинен и особено неприятно бит на голо, в ташаците.

Но там, където дай хард феновете може би виждат ерес, аз виждам надежда. Надежда цялата история на Флеминг да бъде изтупана от праха и паяжините (с ритници, ако се наложи) и да влезе достойно в новата си ера, носейки на съвременните зрители онова, което са получили бащите и дядовците им с Шон преди три десетилетия – чисто, първично и адреналиново удоволствие. За финал само ще отбележа, че Ева Грийн е най-хубавото нещо, което Бонд е чукал от години насам. Изобщо – гледай без колебание. Не вярвах, че някога ще го кажа, но легендарното клише "Бонд. Джеймс Бонд" отново звучи куул!

CAPCOM®

Надали има играч, който да не е чувал за легендарната японска компания *Capcom* и да не се е сблъсквал с поне няколко техни заглавия. Основана е през далечната 1979г., като *Japan Capsule Computers* (от там идва и сегашното ѝ име – Cap*sule* Com*puters*). Нещото, което не се е променило вече двадесет и седем години си остава предметът ѝ на дейност – разработка и разпространение на развлекателен софтуер. *Качествен* развлекателен софтуер.

Първото заглавие, което *Capcom* издава през 1984г, за аркадни автомати е **Vulgus**. Една от първите игри на компанията, която се радва на наистина сериозен успех е шутърът **1942**.

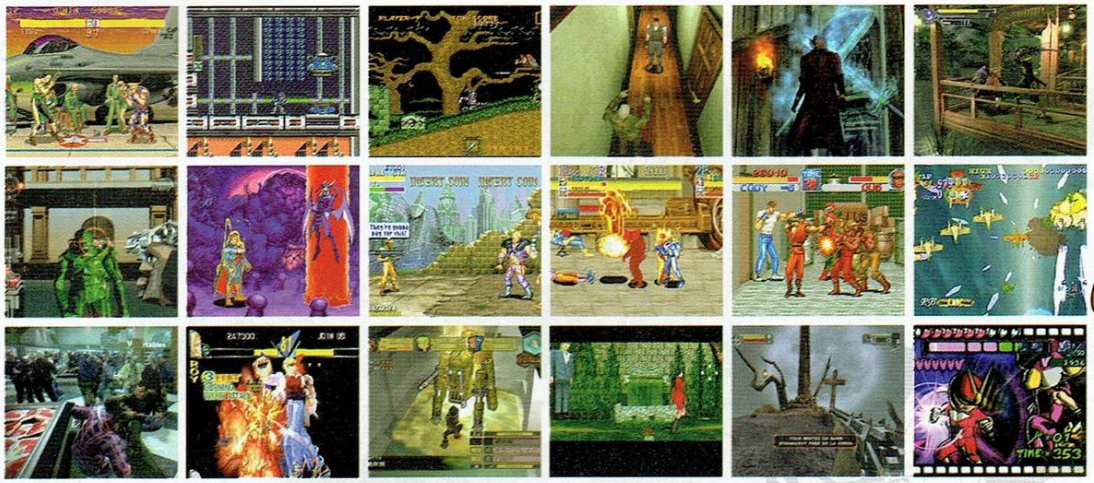
Нека обаче прескочим глупостите и се нахвърлим направо, с присъщата ни биткаджийска страст, върху първата наистина Голяма игра сътворена от *Capcom* през 1987г. – **Street Fighter**. Макар и сам по себе си първият **SF** да не е нещо кой знае какво, надали и самият му създател Такаши Нишияма е имал представа в каква легенда ще се превърне произведението му. Въпреки малкия брой играеми персонажи (двама - Риу и Кен, останалите 10 се появяват само като опоненти) и доста небалансираната бойна система, играта наистина може да бъде определена като революционна. Не само заради невиждания до тогава геймплей, но и заради невероятни персонажи като Риу, Кен и Сагат (който е и финалният „бос"), по-късно превърнали се в емблематични герои. Истинската класика и една от най-великите игри в жанра обаче е втората част от поредицата, появила се през 1991г. – **Street Fighter II – The World Warrior**. Предлагаща невиждана до момента дълбочина на геймплея и феноменална за времето си бойна система, **SF II** и до момента служи като еталон за качествена бойна игра. Списъкът с играеми персонажи вече е разширен, като освен Риу и Кен, на разположение са Чън Ли, Гайл, Бланка, Хонда, Зангиев и Далсим плюс босовете (с които в оригиналните версии не може да се играе) Балрог, Вега, Сагат и Байсън. Всеки един от гореизброените в последствие е добил култов статут и се е появявал в множество други бойни игри. Имайки предвид колко огромно име е било това на **Street Fighter**, надали появявата на няколко филма (игрални и анимационни), манга комикси, екшън фигурки и въобще какъв ли не мърчъндайз би трябвало да учудва някой.

Връщайки се обратно през 1987г. ще видим, че *Capcom* определено не са стоели без работа по това време и в същата година, в която издават култовия файтър, дават живот и на друга легендарна поредица – **Mega Man/Rockman**. Изключителен платформър, с принос за жанра и успехи, почти равни с тези на **Уличния Боец**. Мега-младежът, разбира се, също води след себе си цяла плеяда от мърчандайз.

Друго изключително успешно заглавие, което си струва да споменем е бийт ем ъп класиката **Final Fight**, която е и един от най-силните представители на жанра. Интересен факт, е че първоначално тя е била предвидена като продължение на първия **SF**, като е била обявена под името **Street Fighter: The Final Fight**. За наша радост, в крайна сметка, *Capcom* са ни дали страхотния стрийт броуър и няколкото негови продължения. Като по-голямата част от софтуера на фирмата, **Final Fight** също е достъпна за стабилен брой платформи. Докато сме на вълна „тупалки" ще ви подсетим, че и зверските **Cadillacs and Dinosaurs**, **Knights of the Round**, **Captain Commando**, **The Punisher**, **Dungeons & Dragons: The Tower of Doom**, **Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara** са дело на същата фирма.

Старите класики на компанията наистина са невероятно много на брой и просто е невъзможно да се спрем на всички, за това тук ще изоставим носталгичната романтика и ще се насочим към по-новите продукти на *Capcom*, придобили за кратко не по-малко легендарен статут.

Когато първият **Resident Evil** се появи за ори-



гиналния *PlayStation* той беше нещо изключително и невиждано до момента. Не, че хората вече не се бяха сблъсквали с други сървайвъл хорори, като **Alone in the Dark** и **Another World** (която според мнозина е първият игрален хорър *изобщо*), но никога досега ужасът не бе представян толкова добре. Като започнем от смазващата за времето си визия и феноменалния саундтрак, и стигнем до бруталните атмосфера и внушение, подчертани от адски културовото би-мууви озвучение, **Resident Evil** наистина показа пътя, по който трябва да се движи жанра. Предполагам на всички е известно, че продълженията на играта не са едно и две, а по-голямата част от тях са доста добри. Имаше даже и два филма с Мила, аме не оная от Марс.

Capcom имат пръст и в RPG жанра с великолепната поредица **Breath of Fire**. Франчайзът стартира на *SNES*, като продълженията му са основно за *SNES*, *PSX* и *PS2* плюс няколко порта за други платформи. **Breath of Fire: Dragon Quarter** за *PS2* (явяваща се пета част) е една от най-трудните и безкомпромисни ролеви игри, създавани някога с изключителна бойна система, брутална атмосфера и много приятен сюжет.

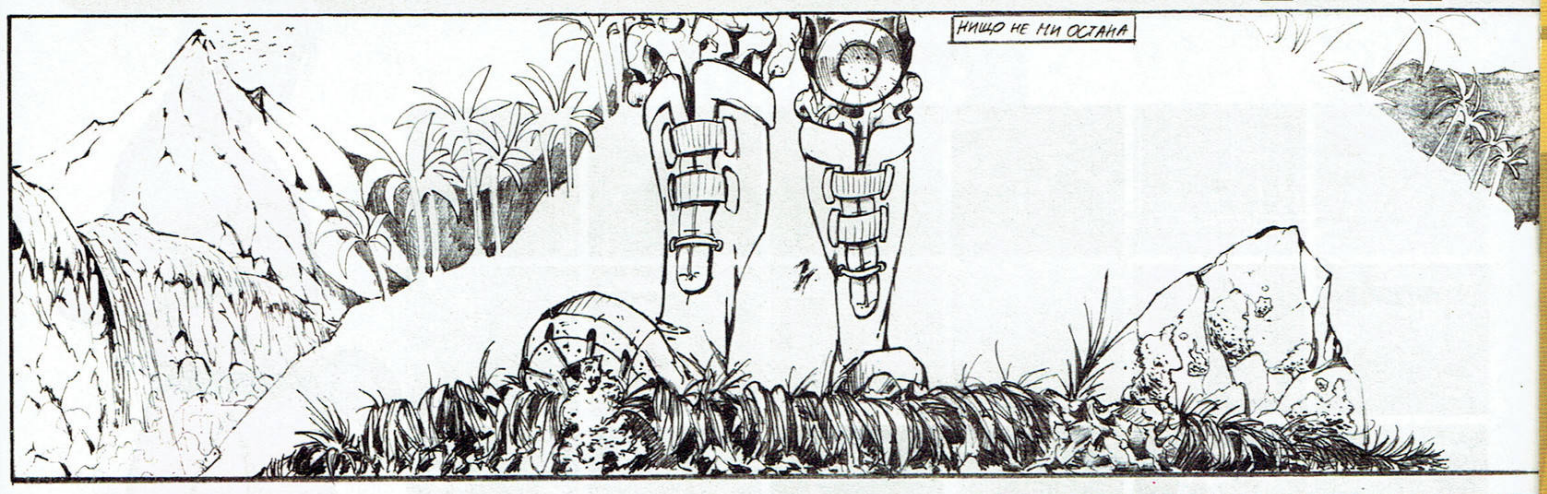
Тук стигаме и до една от големите играли слабости на Бакалов. Това че **Devil May Cry** прави своя дебют преди малко повече от 5 години, ни най-малко не му пречи да добие за отрицателно време култов статут и да се превърне в един от най-силните екшъни за **PS2**, че и по принцип. Втората част за съжаление се оказва голямо разочарование, но пък е последвана от смазваща трета, с която Данте се реабилитира напълно и се върна на недостижимия си демоничен трон. Чакаме четворката.

Една от най-неприятните части от историята на японския гигант, е още свежата вест, че гениалното им, независимо студио *Clover* ще затвори врати през Март догодина. Членовете му ще бъдат разпръснати из другите студия на фирмата и по този начин екипът, дарил на геймърите с една от най-добрите игри за *PS2* – **Okami** – няма да може да продължи да твори заедно. Страхотният аркаден екшън **Viewtiful Joe** (и неговите продължения), както и ревюираният в този брой стрийт броуър **God Hand**, също са тяхно дело и определено са мъст плей заглавия.

За съжаление мястото се изчерпва и статията върви към своя край. Каталогът на *Capcom* е наистина внушителен, като бройка на създадени (и издадени) игри, но най-силно впечатление прави колко голяма част от тях са абсолютни класики или – в най-лошия случай – зверски добри. Надали изобщо има друг гейм разработчик, който да бълва толкова огромно количество софтуер и в същото време такъв огромен процент от него да са стойностни продукти. Самият факт, че на тези две страници не намериха място игри като **Ghouls & Ghosts/Goblins**, **Capcom vs SNK**, **Dino Crisis**, **Killer 7**, **Darkstalkers**, **Vampire Savior**, **Onimusha**, **Clock Tower**, **Marvel vs Capcom**, **Power Stone**, **Dead Rising**, **Giga Wing**, **Snow Bros** и още много други, трябва да ви говори достатъчно за това колко точно са Големи *Capcom*. Знаем че е леко пресилена фенщина, но на моменти съвсем сериозно ни се струва, че са направо **НАЙ**-Големите!

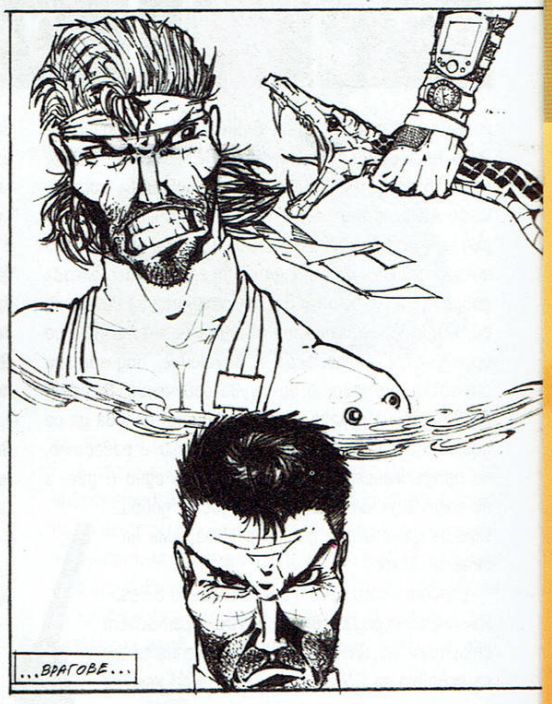
Shinji Mikami

Шинджи Миками е роден на 11 Август 1965г. След като завършва университета Дошиша, през 1990г. се присъединява към *Capcom*. Първото му заглавие за фирмата е **Capcom Quiz: Hatena? no Daiboken** излязло за оригиналния *Game Boy*. Следват малко продукти с *Disney* марката, плюс още едно-две заглавия, за дойде време, да започне работа по сървайвъл хорър играта **Resident Evil**. След изключителният й успех, Миками-сан се заема с множество проекти като на някои от тях е режисьор, а на други продуцент. По-известните от тях са – **Dino Crisis, Onimusha, Devil May Cry** и разбира се не малко на брой продължения на културовия хорър със зомбита. През 2004г. той е трансфериран в новооткритото студио на *Capcom* – *Clover Studio*. Там той сътворява игри като **Viewtiful Joe 1,2** (продуцент) и **Killer 7** (продуцент и сценарист). След като вече е известно, че скоро студиото ще затвори врати, най-вероятно Шинджи Миками ще продължи кариерата си в екипа на *Capcom*.


НИЩО НЕ МИ ОСТАНА

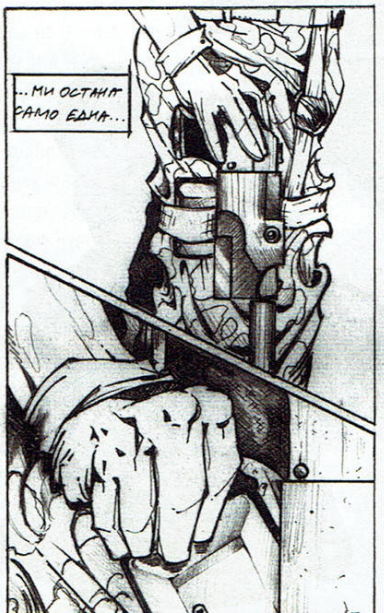
ИЗГУБИХ ВСИЧКО. И ВЪПРЕКИ, ЧЕ...

...ЕЛИМИНИРАХ НАЙ-ГОЛЕМИТЕ СИ...


...ВРАГОВЕ...

...ЗАГУБИХ ДЪЩЕРЯ СИ!

Sam Fisher
82334223126
Feb 3. 2006
ИЗПЪЛНЯВАЛ СЪМ ВСЯКАКВИ МИСИИ, НО СЕГА...


...МИ ОСТАНА САМО ЕДНА...

...ДА ЛИКВИДИРАМ ПРОКЛЕТОТО ОСМО НИВО НА МАРИО!

Телефони за информация

0800 11444

480 11 44

HomeLan

ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

Нови скорости от 1-ви Август

На трафик*

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 5 MB /s

Международен достъп **International**: 1 MB /s

22 лв.

Минимална

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 1,2 MB /s

Международен достъп **International**: 220 KB /s

22 лв.

Икономична

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 2 MB /s

Международен достъп **International**: 350 KB /s

33 лв.

Normal

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 3 MB /s

Международен достъп **International**: 500 KB /s

44 лв.

Data.BG

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 4 MB /s

Международен достъп **International**: 500 KB /s

55 лв.

V.I.P.

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 4 MB /s

Международен достъп **International**: 800 KB /s

66 лв.

Gold**

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 5 MB/s

Международен достъп **International**: 1MB /s

99 лв.

Услугата включва 2 гигабайта трафик. Допълнителен трафик се заплаща по 0.05 лева на мегабайт.

услугите HomeLan са предназначени САМО за домашно ползване от физически лица.
всички скорости са гарантирани с изключение на изходящите международни peer-to-peer връзки!
всички IP адреси са РЕАЛНИ!
всички услуги от 44лв на горе получават безплатен статичен адрес, който се активира от дистрибутора след заявка от страна на клиента.
всички адреси на услуги от 33лв на горе получават симетричен международен трафик
всички услуги освен "На трафик" са с неограничен трафик.
в ненатоварени часови зони получавате допълнителен капацитет - до два пъти стандартния за вашата услуга.
всички услуги предлагат безплатно динамична промяна на DNS записите в нашите сървъри, чрез която всеки потребител логнал се в Интернет автоматично получава прав и обратен
DNS запис отговарящ на потребителското му име.
статичеан IP адрес за услуги под 44лв се доплаща 5 лв. месечно.

SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS

БЪДИ ОРИГИНАЛЪТ.
БЪДИ ТОНИ МОНТАНА.

18+ TM
www.pegi.info

ScarfaceGame.com

UNIVERSAL SIERRA RADICAL ENTERTAINMENT FARSIGHT STUDIOS PULSAR

PULSAR GAMES

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ:
СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 98 11 | УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 26 35
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. (02) 980 71 74 | ХИПЕРМАРКЕТ НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 37 54
ХИПЕРМАРКЕТ НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 87 58 | БУЛ. "ДЖЕЙМС БАУЧЕР" 83-85, ТЕЛ. (02) 868 45 80
БУЛ. "АЛЕКСАНДЪР СТАМБОЛИЙСКИ" 101 (MALL OF SOFIA, ЕТАЖ 2), ТЕЛ. (02) 981 70 62
УЛ. "КОСТА ЛУЛЧЕВ" 52 (ТЪРГОВСКИ КОМПЛЕКС SKYCITY, ЕТАЖ 1), ТЕЛ. (02) 870 28 16
ВАРНА УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202

www.pulsar.bg

"Scarface: Money Power Respect" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by FarSight Studios. The FarSight logo is a trademark of FarSight Studios. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). "Scarface: The World Is Yours" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by Vivendi Games Canada Ltd. Radical Entertainment is a trademark or registered trademark of Vivendi Games Canada Ltd. in Canada, the U.S. and/or other jurisdictions. Scarface is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, inc. in the U.S. and/or other countries. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. © 2006 Universal Studios. All rights reserved.